
ANIME
& MANGA
Colección de Luxe
No. 18
VANGUARDIA EDITORES
7 509761 101313 18
SÓLO $29.99
MÁS PÁGINAS INFORMACIÓN CONTENIDO
¡AL MISMO PRECIO!
CONTIENE CD
AKA-CHAN TO BOKU
La ternura de un bebé
STUDIO BONES
Alquimia, magia y chicos guapos
musicAnime
Globe, Kisaki y más...
CONTÁGIATE EN LA RED .HACK
entrada 2X1
EXPO-GUADALAJARA
* SUJETO A RESTRICCIONES

¿Por qué hacer una tercera reedición de DibujArte?

Porque los extraño cuando no están en el puesto de revistas.
Porque habrá nuevas galerías.
Porque quiero saber cómo era antes.
¡Por qué DibujArte Rules!
Por las nuevas portadas.
Porque me faltan números.
Porque sólo conseguí algunos tomos y quiero ver más.
Porque no la conocí desde el principio.
Porque soy un súper fan de DibujArte.
¿Por qué no?
Porque quiero tener toda la colección.
Por los nuevos artículos.
¡Por qué lo necesito!
Porque si no compro DibujArte, no hay nada mejor qué hacer.
Porque quiero volver a verlos en las convenciones.
Porque soy nostálgico.
Porque soy coleccionista y debo tener todo lo referente a DibujArte.
Porque todavía no revisan mi dibujo.
Porque estoy enamorad@ de l@s dibujantes.
Porque amo el dibujo.
Por los nuevos tips.
Porque sí.

está bien... nos convenciste...



ANIME & MANGA
Colección de Luxe

En la actualidad, una persona puede pasar de una a seis horas en línea sin parpadear (eso cuando no trabaja en red, pues en tal caso hablamos de días completos). Internet tiene grandes ventajas: desde poder comunicarse a gusto con cualquier parte del mundo a cualquier hora imaginable, hasta poder encontrar las últimas noticias en el momento que pasan..., así como una cantidad increíble de juegos en línea para jugar en conjunto o individualmente.

Pero Internet tiene su lado oscuro; además del lado donde la gente puede volverse adicta a estar conectada y olvidarse así de que existe un mundo en el exterior una vez que se desconecta la computadora (y se tiene que comenzar a hablar con la gente cara a cara), también está el hecho de que una vez que nos registramos en Internet se nos puede localizar de manera fácil y sin problemas. Por esto, el lado obscuro de Internet, donde la realidad y la ficción comienzan a confundirse, ha sido musa de muchos autores.

Así que los invitamos a dar un paseo por algunas de las historias que han tomado cuenta de las ventajas y desventajas de estar comunicados en todo momento.

Adalisa Zárate
Directora



CONTENIDO

EN NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO: Boys Be



DIRECTORIO

Editada por
EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156,
Col. Sta. Ma. La Ribera
México D.F. C.P. 06400
Tels. 13-23-0-100
www.vanguardiaeditores.com

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director de la Edición
Adalisa Zárate

Diseño de Interiores
Vanguardia editores

Corrección de Estilo
Daniela Quiñones Valadez

Colaboradores
Jareth Levrack
Adalisa Zárate
Aurea D. Freniere
Eurídice M. Lozano
Aoi
Carlos Salto

Calidad Digital
Fabían Vázquez

DIRECTORIO EDITORIAL

Directora Administrativa
Claudia Flores Valdovinos

Operaciones
Miguel Ángel Ruíz

Circulación
Verónica Maldonado

Directora de Diseño
Laura Olivia Bárcena Villalba

Mercadotecnia
Adriana Villalobos
Luis García

SERVICIOS

Ventas de publicidad
1323 0100
ext.103 y 110

¿Quieres ser distribuidor?
Marca 13230 0100
Ext. 111 y 112
www.vanguardiaeditores.com

Suscripciones
www.suscribeteonline.com
01 800 288 80 10

ANIME Y MANGA Colección de Luxe No. 18. Edición catorcenal, es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera. México, D. F. 06400. Tels./Fax. 13-23-0-100. Pre-prensa: Procesos Industriales de Papel S.A. de C.V. Av. 16 de Septiembre No. 145 Col. Fraccionamiento Industrial Alce Blanco. C.P. 53370 Naucalpan, Edo. Méx. Tel. 5576 0311/ 0283. Impresa en DEBARI SERVICIOS DE IMPRESIÓN, S.A. de C.V. Tel. 8596-9157. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2005-091910161300-102 19 Sep 06, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp.CCPRI/3/TC/05/17189 No.13318 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp.CCPRI/3/TC/05/17189 No.10891 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080 Impresa en México

Fecha de publicación: Octubre 2006.

Por Aurea D. Freniere

Desde que Pokémon llegara a occidente, las franquicias nunca habían sido tan deliciosamente lucrativas y atrayentes. **.hack** ha demostrado magistralmente esto, siendo primeramente un éxito rotundo en Japón, su país de origen, y luego en Estados Unidos cuyo éxito ha sido comparado con aquel que gozaran series como **Yu-gi-oh!** y similares.

Evidentemente su introducción a Latinoamérica ha estado sujeta a toda clase de expectativas por parte de los fans del anime y del manga, sobre todo porque toca temas tan delicados como la adicción a la Internet.

Para su historia esta franquicia va más allá de la simple fórmula "manga adaptar a anime"; pues existen videojuegos, novelas, manga, anime y toda clase de parafernalia que en conjunto completa toda la trama de **.hack**; pero bueno, no nos adelantemos y vayámonos por partes ¿les parece?



REALIDAD VIRTUAL

Empezaremos por aclarar una cosa: la serie fue producida por *Bandai* y *CiberConnect2* y su pronunciación es dot–hack (la palabra "dot" para aquellos que no hablan inglés, se refiere a los puntos en las direcciones de Internet).

La serie completa (debemos de tomar nota de este pequeño detalle) está conformada por 4 videojuegos para la consola de Play Station 2, un anime, el manga y, por último, las novelas. Evidentemente, no hace falta mencionar que se debe de conocer toda la obra para tener una comprensión completa del universo que plantea **.hack**.

La trama de este complejo universo fue creada y diseñada por *Yoshizuki Sadamoto* y *Kazunori Ito* y *Koichi Mashimo*. Ahora bien, tomen nota porque aquí comenzamos a complicarnos la existencia, lo siguiente es referente a lo que sucede en los videojuegos.

Nuestra historia arranca en formalmente en el futuro, en donde todo lo controla la tecnología masiva (entiéndase: Internet). En este mundo futurista, el sistema operativo en boga es el ALTIMIT OS, que es usado básicamente por todas las computadoras en el mundo debido a su incorruptibilidad y gran estabilidad.

El uso de este software fue impuesto gracias a que años atrás –siendo más exactos: el 24 de diciembre de 2005– y debido a múltiples virus cibernéticos (en especial uno llamado Pluto's kiss, o el beso de Plutón), todas las computadoras que contenían información valiosa se contaminaron ocasionando un pánico mundial y que Internet dejara de funcionar en su totalidad.

Dos años más tarde (diciembre del 2007), el mundo volvió a la normalidad y con éste la producción masiva de videojuegos en línea.

Para este fin, un juego llamado MMORPG The world (producido por CC Corp.) fue lanzado al mercado con todo éxito y para el 2010, cerca de 20 de millones se habían registrado como usuarios.

Para que se imaginen como era dicho juego: éste estaba conformado por un mundo en 3D en el cual el usuario podía tomar otra identidad y vivir una vida alterna en lo que podría decirse otra dimensión, cosa que resultaba irresistible para cualquier novato. Evidentemente, como era lo norma, este videojuego corría con Altimit OS.

No nos meteremos en detalles de lo que se supone hace el susodicho sistema operativo porque, créanme, es realmente complicado. Tan sólo comentaré que este programa es el más seguro de todo el mundo diseñado con pedazos de los antiguos sistemas operativos. Por si esto no fuera suficiente, este software permite al usuario abrir mail, entrar a foros, y hacer todo tipo de cosas al unísono, lo que hace que este programa sea realmente una joya para los amantes de las computadoras.

De hecho la palabra Altimit proviene de la palabra ultimate o definitivo. Además, este programita fue el único que soportó el ataque del virus Pluto's kiss, lo que hizo que los gobiernos invirtieran fuertes sumas de dinero para instituir el software como oficial para todo tipo de aparatos que requirieran de un sistema operativo para funcionar.

Ahora bien, si sumamos un videojuego de RPG con una inmersión total de parte del jugador, más un sistema operativo único a nivel mundial, no es de esperarse que las cosas se pongan de color de hormiga ¿o sí?

Y es precisamente en donde el ser un obseso de los videojuegos en línea toma un giro macabro, pues a los pocos años del lanzamiento y mejoramiento de este producto, algo sucede con el sistema operativo, supuestamente incorruptible, que sorpresivamente es atacado por un extraño virus que se empieza a expandir por todo The World ocasionando que cada usuario conectado a los puertos infectados caiga en un tipo de coma inducido.

Este incidente conocido por todos como The Twilight Incident, se convierte en una de las mayores preocupaciones de CC Corp., quienes entran en pánico y pretenden desconec-


.hack



tar todos los servers donde está instalado el programa. Esto, por supuesto, mataría a miles de usuarios incluyendo a Orca, un experto en espadas que en la vida real es tan sólo un pobre adolescente de 14 años de edad.

Con el tiempo contado, dos de sus amigos (Kite y Black Rose) se ven forzados a meterse una vez más dentro de The World y su compleja red de servidores para rescatar a Orca y descubrir de una vez por todas qué es lo que está pasando en realidad.

LA CRUEL REALIDAD

Seguramente se estarán preguntando qué es lo que tiene de atrayente este nuevo sistema de juego, ¿no? Después de todo, en Occidente tenemos Warcraft y juegos similares que introducen al usuario en mundos alternativos de RPG, donde se les permite también jugar en línea con otros jugadores y etcétera.

Y he aquí lo que es interesante de .hack y que, en cierta manera, lo separa de los demás.

El juego realmente corre con un sistema operativo diseñado por la compañía que permite al usuario hacer toda clase de cosas simultáneamente, tal como sucede con los personajes de la historia, lo que hace que uno como jugador realmente esté inmerso en The World.

Además, por si esto fuera poco, los usuarios pueden conservar toda la historia de su personaje de una versión a otra por medio de unas funciones llamadas "data Flags" (o banderas de datos). De esta manera, también el usuario tiene la ventaja de poder descargar toda clase de historias, o fichas de otros usuarios para poder interactuar completamente dentro del mundo virtual. Algo que hasta la fecha ningún otro juego poseía.

El juego está en la categoría de los MMORPGs (massively multiplayer online role-playing game), evidentemente, donde, para los que no lo saben, varios usuarios pueden interactuar dentro de un mundo virtual bajo la creación de personajes, cuyas acciones son completamente controladas por dichos usuarios.

El juego, en este caso, es enviado desde un servidor (desde Japón o EUA) y continúa aunque el jugador se desconecte.

Además, cada uno de los juegos contiene un OVA de regalo donde uno de ellos es una parodia a toda la franquicia.

OTRAS HISTORIAS

Como hubiera sido francamente estúpido dejar por la paz un éxito tan grande como lo fue **.hack**, rápidamente se crearon otras tramas que fueron profundizando el argumento central. A este respecto existen 2 ramas: la primera contiene los puntos básicos para entender el argumento central; y la segunda posee todas las historias periféricas que pretenden profundizar con los personajes, situaciones y etcétera. Para que no se queden con la duda, he aquí una lista con puntos, pelos y señas.

HISTORIAS PRINCIPALES:

.hack (videojuegos para PlayStation 2)
Éstos dan inicio a la saga y se componen de cuatro videojuegos: .hack//infection, .hack//mutation, .hack//outbreak, .hack//quarantine. Como ya explicamos más ampliamente, el anime nos narra la búsqueda de BlackRose y Kite para salvar a su amigo Orca de la muerte por desconexión.

.hack//SIGN
Este es el primer anime para esta serie y se centra en Tsukasa, un jugador de The World que encuentra un artefacto llamado La llave del Amanecer (The Key of the Twighlight). Gracias a la obtención de este objeto, el chico comienza a conocer a otros personajes dentro del juego y a las personas detrás de los mismos de forma simultánea, sin haberlos visto cara a cara. Sin embargo, a raíz de todo esto, Tsukaya ya no puede desconectarse del juego, lo que obliga a otras dos personas (Subaru y Silver) a entablar una búsqueda de la verdad detrás de lo que sucede con Tsukasa para encontrar así la forma en la cual pueda regresar al mundo real.

Este anime se compone de 26 capítulos, de 25 minutos cada uno, transmitidos por primera vez en junio del 2002 . El director de esta serie fue Koichi Máximo, quien dirigiera series como Noir y Madlax. Entre el cast de Seiyuus estuvieron Mitsuki Saiga –como Tsukasa–.

Los openings y los endings fueron Yasashii Yoake y Obsession por See-Saw, respectivamente.

.hack//Illuminality
Esta saga se compone de cuatro OVAS que vienen incluidos en los juegos. Todos éstos





centrados en Mai Minase, Yuki Aihara, Kyoko Touno y un ex empleado de CC Corp., Junichiro Tokuoka, y su búsqueda para encontrar la causa del coma de los demás usuarios. El primer OVA tiene una duración de 45 minutos y los siguientes tienen una duración de 30 min.

Los OVAS son los siguientes:

-Vol. 1: In The Case of Mai Minase (viene adjunto a .hack//Infection)
-Vol. 2: In The Case of Yuki Aihara (viene adjunto .hack//Mutation)
-Vol. 3: In The Case of Kyoko Tohno (viene adjunto .hack//Outbreak)
-Vol. 4: Trismegistus (viene adjunto .hack//Quarantine)

Por si esto no fuera suficiente, el ver los OVAS no sólo resulta entretenido para el usuario, sino que además éstos le proveen de diversos passwords que sirven para entrar a lugares secretos dentro de The World.

.hack//Legend of the Twilight
Esta parte de la franquicia también ha sido nombrada por los fans como .hack//Disk debido a una traducción hecha mucho antes de que fuese licenciada en Occidente. Es aquí donde entran el manga y el anime, que son evidentemente las partes más conocidas de esta saga. Esta vez la historia se centra en Shugo y Rena, hermanos gemelos y usuarios de The World, que a través de un concurso ganan el uso exclusivo tanto de los personajes de edición limitada de Kite y Black Rose como de un brazalete llamado Twilight. A pesar de lo maravilloso que pueda sonar el premio, el juego empieza a salirse de control y dentro de este aparecen unos monstruos que al atacar a otros jugadores provocan que caigan en coma en el mundo real. Como se podrán imaginar, el dilema de los gemelos es encontrar rápidamente al culpable del problema antes de que sea demasiado tarde para ellos.

Este anime se compone de 12 capítulos transmitidos por primera vez en agosto del 2003 en Japón. El director de esta serie fue Koichi Máximo, esta vez con la ayuda de Koji Sawai (Ranma I/2). Entre el cast de seiyuus estuvieron: Junko Minagawa –como Shugo–, y Mai Ankara –como Rena–.

Los openings y los endings fueron New World y Emerald Green, por ROUND TABLE y por See-Saw, respectivamente.

El manga está compuesto por 3 volúmenes dibujados por Rei Izumi, escritos por Tatsuya Hamazaki. Fueron originalmente publicados por la editorial Kadokawas Shoten y serializados en la revista COMPTIQ. Ahora los puedes conseguir de la mano de TokyoPop, en inglés.

HISTORIAS PERIFÉRICAS

Las novelas:
.hack//AI Buster y .hack//AI Buster 2
Estas funcionan como una precuela al anime de **.hack//SIGN** y se centra en Albiero, un programador que trabajaba para la versión Beta del videojuego (Fragment). Al igual que las otras partes, **AI Buster** trata el dilema que tiene un usuario al quedar atrapado dentro del cybermundo. Sin embargo, a diferencia de las demás víctimas, Albiero puede entrar y salir del programa, lo que lo enfrenta con sucesos del pasado que había dejado incompletos y que ahora se verá forzado por terminar.

La segunda parte contiene explicaciones a todos los hoyos de plot de el universo del videojuego y, desde luego, es una secuela de **.hack//AI Buster**. Ambas novelas fueron publicadas en Estados Unidos por TokyoPop y las puedes encontrar aquí en México, también en Inglés.

.hack//Another Birth
Como los videojuegos estuvieron narrados desde el punto de vista de Kite, la novela pretende narrar los acontecimientos a través de la voz de Black Rose. Como pasa con los OVAS, hay una novela para cada videojuego y la primera fue lanzada al mercado americano por TokyoPop a inicios de este año.

.hack//Zero
Una vez más, la novela nos narrara la historia del usuario Curl y de lo que le pasó a Sora, después de que él quedó atrapado dentro del videojuego por Morganna. En ésta tienen una breve aparicion Tuskasa y Subaru (**.hack//SIGN**). La primera novela de esta serie lleva por nombre Dolor Fantasma, desgraciadamente aún no se tiene noticias de si la serie continuará o no.

OVAS y algo más...

.hack//GIFT
Éste es precisamente el OVA de regalo que viene con el último de los videojuegos y que pretende hacer burla del universo de toda la franquicia. En éste, Helba crea unos lagos termales como premio a los personajes y por ende éstos se ven obligados a buscarlos para literalmente reclamarlos como propios a la par de que resuelven diversos crímenes.













Un OVA bastante divertido en el que nada se puede tomar en serio.

.hack//XXXX
Este es otro manga que pretende narrarnos, a manera de cómic, los sucesos en el videojuego desde el punto de vista de Kite. A pesar de que se mantiene fiel al plot que nos muestran los videojuegos, contiene un par de cosas nuevas que pretenden explicar más detalladamente las personalidades de los personajes, así como profundizar en todo lo que pasa, tanto en el mundo real como en el del videojuego. También contiene nuevos personajes. El concepto de este manga fue creado por Hiroshi Matsuyama y escrito y dibujado por Megane Kikuya.

.hack//XXXX
Como no podía faltar **.hack** también posee su juego de cartas, el cual, curiosamente, fue nominado como mejor juego de Trading Cards del 2003. En dicho juego, el jugador podía controlar tarjetas de monstruos y diversos artefactos. Desgraciadamente para los fans, fue descontinuado en su quinto set.

Como podrán ver, este universo de **.hack** tiene aún mucha tela de donde cortar. Tan sólo esperemos que todas las versiones habidas y por haber nos lleguen de este lado del charco, porque no me podrán negar que esto de sumergirse en un nuevo mundo no suena increíblemente adictivo e interesante...

PERSONAJES:

Kite

Este es el personaje principal de los 4 videojuegos de **.hack**, y es introducido a la adicción de The World por medio de un amigo llamado Yasuhiko (Orca).

Durante su primera inmersión a este mundo, se topan con un problema que hace que el programa se congele por completo y que Orca, en el mundo real, entre en un estado de coma. Su búsqueda por una cura para su amigo Yasuhiko lo lleva a conocer a Black Rose. Él posee un artefacto bastante valioso que lo hace invencible frente a los programadores del videojuego: The Book of Twilight. En las siguientes versiones de la historia, este personaje se convierte en un héroe de leyenda y su identidad es otorgada a Shugo Kunisaki como premio a un concurso (.hack//Legend of the Twilight).

BlackRose

Después de ser salvada por Kite, Black Rose se une a él en la búsqueda de una cura para el extraño coma, sin pasarles por la cabeza que esta búsqueda los convertirá, en un futuro, en héroes. Ella, al igual que Kite, perdió a alguien importante (su hermano) cuando el programa se congeló, lo que la impulsa a buscar respuestas para evitar que ambos mueran.

En .hack//Legend of the Twilight su identidad es otorgada a Rena como premio a un concurso (.hack//Legend of the Twilight).

Shugo Kunisaki

Este niño es como cualquier adolecente que está obsesionado con los videojuegos y que por supuesto piensa que ya se las sabe de todas a todas. Esto cambia cuando su hermana gemela gana en un concurso unos avátares especiales de un juego de moda llamado The World que se supone otorgan cualidades únicas a los jugadores que lo poseen.

Así Shugo se queda con Kite entendiendo, una vez dentro del videojuego, que si bien su nombre es popular y temible dentro de este universo, también puede ser la raíz de un sin fin de problemas.

Rena Kunizaki:

También con 14 años de edad, Rena es un poco más entusiasta que su hermano Shugo. De esta manera, lo introduce al mundo de los videojuegos en línea consiguiendo nuevos avátares para The World. Ella, por supuesto, se queda con el de Black Rose.

LISTA DE EPISODIOS

.hack//SIGN

1.- Juego de Rol
2.- Guardián
3.- Folclore
4.- Buscado
5.- Capturado
6.- Encuentro
7.- Razón
8.- Promesa
9.- Epitafio
10.- Compensasión
11.- Fiesta
12.- Enredo
13.- El Ojo del Amanecer
14.- Castillo
15.- Evidencia
16.- Profundidad
17.- Conflicto
18.- Declaración
19.- Recuerdos
20.- Tempestad
21.- Desesperación
22.- Fantasma
23.- La Temporada
24.- La Red Slum
25.- Catástrofe
26.- Regreso
27.- Intermezzo (DVD)
28.- Unísono (DVD)

.hack//Legend Of The Twilight

1.- Héroe de Leyenda.
2.- El Brazalete de Kite.
3.- Las Alas del Fénix.
4.- La Noche de Tanabata.
5.- La Mansión del Terror.
6.- La Trampa de las Aguas Termales
7.- La Luna
8.- El Noble Caballero.
9.- Los Pasos hacia la Ruina.
10.- La Ciudad Imaginaria.
11.- El Fin del Mundo.
12.- El Inicio de una Leyenda.

Ragnarok

Por Jareth Levrack

En la primavera del 2004, el canal TV Tokyo inició la transmisión de una serie, cuyo planteamiento asemejaba la línea dramática de un juego de rol. Esta cualidad enganchó favorablemente al público, pues una misma historia se presentaba en tres distintos formatos dándole un giro positivo al argumento original.

LEYENDAS DE PAPEL

A mediados del 2002, se publicó el manga de **Ragnarok** que se conforma por diez tomos que llegaron a Europa y EUA gracias a una estrategia de crossover editorial; por un lado España comenzó a publicar dicho título en abril del presente año, en tanto que TokyoPop obtuvo la licencia para distribuirlo en el país vecino; así que la probabilidad de que llegue a México queda abierta.

El autor de **Ragnarok** es el surcoreano Myung-Jin Lee, cuya carrera recibió un importante impulso con su propuesta que se basa vagamente en la leyenda de la mitología nórdica del **Ragnarok** –destino de los dioses–, que narra como deidades gigantes y monstruos se enfrentan en la batalla del fin del mundo donde la humanidad tiene como destino perecer junto al universo.

Para su argumento, Lee tomó algunos rasgos de la historia original, que adaptó para configurar su propia versión del **Ragnarok**, que obviamente sufrió algunos cambios que se justificaban por la mancuerna de géneros que se presentaba, así una aventura con visos de comedia fantástica enmarcada por el shounen era la carta de presentación de su propuesta, cuya acción se presentaba de manera saturada en las viñetas.

La historia del manga cuenta que Ragnarok es la profecía de la caída de los dioses, que dará paso a la era del hombre, pero los dioses se niegan a aceptar su destino y envían a las Valkyrias a la Tierra para buscar a aquellos que llevarán a cabo su derrumbe celestial, pues pretenden evitar a toda costa que ese evento suceda. Fenris Fenrir sabe que el **Ragnarok** es imponderable, por ello realiza un viaje para encontrar a la reencarnación del dios caído Balder, quien ayudará a la humanidad a cambiar al mundo. Sin embargo, el tiempo está en contra de su misión, pues si las Valkyrias lo encuentran primero, su búsqueda terminará de tajo y el destino de la humanidad será tan sólo un sueño irrealizable.

LUCHANDO POR EL DESTINO

Luego del inesperado éxito que generó el manga, la propuesta de Lee sufrió algunos cambios para entonces convertirse en la base argumental de un nuevo proyecto. Gravity Inc. realizó el juego **Ragnarok** Online que se caracteriza por su formato MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) con



un entorno 3D y un reparto 2D. El sistema de juego se fundamenta en la experiencia adquirida por el mismo personaje, que según su profesión puede evolucionar conforme avanza el juego.

Así el jugador tiene la opción de elegir la profesión de su personaje y desarrollar la historia desde esa perspectiva estableciendo alianzas y venciendo a los enemigos que se presentan hasta llegar al final. En esta versión de **Ragnarok** participan los personajes del manga Caos, Iris Irene, Fenris Fenrir, Lidia y la Valkyria Sarha Irene, que rescatan un poco la esencia del original.

EN RAGNAROK ONLINE TENEMOS UN REPARTO COMPLETO DE DONDE ELEGIR:

Novicio

Es el personaje base, con el que todos comienzan, este rol no tiene habilidades, pero al llegar al nivel 10 puede cambiar a una de las primeras profesiones. De otra forma no evoluciona.

Mago

Es un personaje intermedio, muy fuerte en el aspecto mágico, pero débil físicamente. Para realizar un hechizo, necesita que alguien lo cubra o proteja del enemigo, puesto que es muy lento al usar sus poderes mágicos; por ende tiene poca resistencia y puede morir fácilmente. Evoluciona en Hechicero o Sabio.

Comerciante

Es también un personaje intermedio, se dedica a hacer dinero y su participación puede ser de vital importancia si se utiliza bien su talento. Evoluciona en BlackSmith o Alquimista.

Ladrón

Personaje intermedio con pocos ataques y un nivel de resistencia bajo, aunque cuenta con una gran agilidad y perspicacia para conseguir ítems de gran ayudan. Evoluciona en Pícaro o Asesino.

Espadachín

Es un personaje fuerte que se caracteriza por su disposición bélica y su alto nivel de resistencia, cuenta con una variedad de armas que incluyen espadas y escudos, sus atributos más importantes es que posee una fortaleza física admirable que le permite atacar sin titubear. Evoluciona en Caballero o Cruzado.

Acólito

Personaje fuerte, uno de los elegidos por Dios, protegido por las bendiciones celestiales que le han otorgado un poder curativo de sanación que purifica el corazón más envenenado; es capaz de dar habilidades mágicas especiales. Evoluciona en Sacerdote o Monje.

Arquero

Personaje fuerte, que posee la habilidad de apoyar a distancia, sin embargo, es débil en los encuentros con los espadachines; pese a su fortaleza su resistencia es baja. Evoluciona en Cazador o Bardo.

Ragnarok Online se caracteriza por la sencillez de su planteamiento y la calidad de sus gráficos, además la estructura del juego aborda la historia a modo de anime, esto fue un punto clave para enganchar al público. Cuando se realizó el lanzamiento, el juego era completamente gratis, pero al sentarse una numerosa comunidad de usuarios, Gravity Inc. cambió la modalidad de acceso e impuso contraseña para detectar a quienes no pagaban, pero pretendían jugar; aquellos que disfrutaban este título y tenían los medios, poco les importó pagar una cuota mensual, como consecuencia la comunidad de jugadores se volvió más selecta.

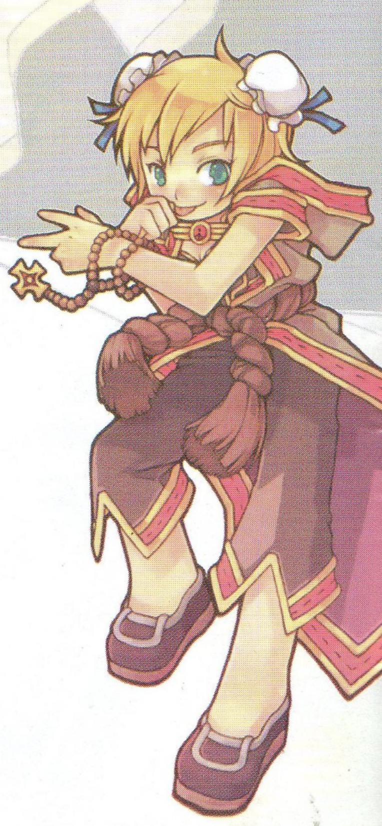
EN BUSCA DE LA UTOPÍA

A principios de abril del 2004, el canal TV Tokyo inició la transmisión de la serie **Ragnarok**, que se conforma por 26 episodios, la producción estuvo a cargo de G&G Entertainment que puso especial énfasis en la construcción de escenarios, esta labor la realizó Hideki Mitsui que por medio de espacios atemporales, que tenían la finalidad de desorientar al espectador en cuanto a ubicación geográfica pero presentaban de manera coherente un mundo alterno donde la historia se desarrollaba plenamente.

Para la serie de **Ragnarok** no se realizó un guión previo, pues el staff contaba con la participación de Lee, así que el argumento no sufrió ningún proceso de adaptación, la presencia del autor facilitó en gran medida el proceso de creación colectiva, además se involucró en la producción como director en jefe, así que su perspectiva acerca de la historia se presentó sin modificación alguna, pues se presentaba de manera sencilla, como un anime de peleas donde las armas







podían ser medievales, pero no sugerían un tiempo específico. Seiji Kishi se encargó de la dirección de la serie, cuya fusión de aventura y fantasía, permitía la introducción de rasgos de construcción visual sugerentes que le brindaban al desarrollo una agilidad narrativa interesante, que enganchaba desde el primer episodio al espectador, pues se enfocaba en seguir una historia lineal, a modo de camino durante cuyo trayecto los miembros del reparto se encuentran y de manera inevitable se involucran, engarzando el plot personal de cada uno, en una historia donde todos tienen un destino que cumplir.

Un detalle importante en el aspecto visual es el manejo de la temporalidad; los flashbacks que aparentan ser recuerdos difusos, pero también fungen como premoniciones futuras, en tanto que las peleas le brindan una mejora al ritmo narrativo, que se mantiene lineal durante el desarrollo, aunque en ocasiones va en crescendo, a modo de melodía visual.

El diseño de personajes estuvo en manos de Kenji Shinohara, que se apegó en gran medida al diseño conceptual de Lee, quien accedió a realizar algunos cambios apenas notorios que enriquecían bastante la construcción del reparto, así los personajes poseían una moderada estilización que sugería una expresividad constante y un carisma que llamaba la atención, así sea una imagen de algún personaje.

Por otro lado, la construcción emocional abogaba por valores, cualidades y virtudes de carácter: como la fortaleza, la valentía o el amor; que se reflejaban enseguida en el espectador, dándose así una identificación matizada y tenue que evolucionaba conforme avanzaba la historia, esto tenía un positivo efecto de gancho.

Noriyuki Asakura se encargó de la música que oscilaba entre lo épico instrumental y lo meramente decorativo circunstancial, en las secuencias de batalla apoyaba magníficamente la acción, Asakura evitó ser ilustrativo y procuró acompañar la historia, que se enriquecía bastante durante su desarrollo gracias a la música.

Un rasgo interesante dentro de este rubro, es la conexión lírica de los temas de entrada y cierre, interpretados por la conmovedora voz de Maimi Yamasaki, que en el opening habla acerca de lo que es ser una estrella, o en un planteamiento menos metafórico lo que significa perseguir un sueño o alcanzar el destino, en tanto que en el ending se aborda la existencia como la más extraordinaria fortaleza del ser humano, que pese a todo continúa con su vida.

LA ADVERSIDAD Y LO INEVITABLE

Yufa es un acólito –protegido por las bendiciones celestiales– que apenas está asimilando la inesperada muerte de su hermano Keough, la única familia que le quedaba; totalmente solo, decide emprender un viaje por el reino de Rune Midgard en compañía de Roan, un espadachín que ha sido su amigo desde la infancia.

Durante su camino, Yufa y Roan conocerán a otras personas que serán sus amigos y simpatizarán con ellos, como la comerciante Maya, el mago Takius, la cazadora Juda y su viejo compañero, el asesino Iruga, su reu-nión no es una simple casualidad, especialmente cuando Keough aparece frente a su hermano.

Yufa, totalmente confundido, cree que el espíritu de su hermano lo visita, pero su presencia es una señal de que el joven acólito debe interpretar, pues ahora que se ha conformado su grupo de amigos, todos y cada uno tienen un destino que cumplir, una búsqueda simbólica de lo imposible que únicamente podrán realizar si maduran en este viaje ya que tienen por descubrir de lo que son capaces, así sea enfrentar la adversidad.

En este mundo atemporal, nada es lo que aparenta; los enemigos se disfrazarán de aliados y la adversidad será su principal oponente, que tiene el firme objetivo de destruir su fortaleza para entonces aniquilar cualquier trazo de esperanza que los impulse a continuar.

La batalla de los dioses está a punto de comenzar y Yufa se pregunta si está en el lugar equivocado, pues ya nada puede ser peor, pero lo inevitable lo empujará más allá de su destino que se opondrá a su mayor deseo, sólo la fortaleza de su corazón le permitirá continuar a lado de sus amigos.

CONCLUSIONES

Pese a que **Ragnarok** cuenta con tres formatos, la historia no se conecta ni evoluciona en cada uno de ellos, al contrario, en el manga se presenta una versión de la leyenda nórdica que sufre algunos cambios cuando se adapta para el juego, aunque conserva algunos rasgos, el parteaguas es el anime, en donde el autor reinventa su conepto original cambiando desde los nombres de los personajes hasta la esencia misma de la historia creando así, una versión totalmente alejada de la original que busca enganchar al espectador sin abogar demasiado por la mítica historia de la caída de los dioses. Dada su presentación, se puede suponer que la fuente directa del anime es el juego, pues se conservan las profesiones de los personajes que, con otra identidad, buscan cumplir su destino.

Aunque la historia luce compleja, bien vale la pena conseguir cualquiera de las versiones de **Ragnarok** para descubrir detalles que le dan un toque especial a su configuración narrativa cuya brillante mezcla de épica y fantasía es la mejor garantía de su calidad.





DANGAIO

Ahora que Cartoon Network nos trasmite tres o cuatro series de anime al día, Animex también nos consiente con su horario lleno y hasta Fox le entra al juego de las series japonesas. Actualmente podemos recordar cuando, algunos años atrás, únicamente teníamos a Seiya y Serena en nuestras pantallas como el inicio de todo... Pero antes que ellos pasaron muchos animes más y en esta sección hablaremos un poco de éstos. Eso sí, como son series muy antiguas les vamos a contar los finales para que no se queden con la duda.

Por Adalisa Zárate

Si quieres que hablemos de alguna otra serie de los ochenta para atrás, escríbenos y con gusto haremos la investigación necesaria para incluirla en estos archivos del anime.

Uno de los mayores clichés del anime japonés es, sin duda, el de los robots gigantes. Desde **Tetsujin 28** hasta **Neon Genesis: Evangelion**, las producciones niponas nos han dado todas las posibles variaciones de la idea de un mecha protegiendo al mundo, al espacio o simplemente al vecindario.

Por esa razón, no es de extrañarse que la mayoría de los títulos que aparecieron en América durante el primer boom de los OVAS fueron justamente de ese género. Y entre los OVAS que fueron distribuidos entre 1990 y 1993 se encuentra **Dangaio**, una serie de tres episodios creados por el director Toshiro Hirano, famoso por otras historias hechas directamente para video como **Megazone 23**, **Izcer One**, **Izcer Three**, y la célebre **Vampire Princess Miyu** original.

Pese a que **Dangaio** no fue muy bien recibida por la crítica, la premisa no era del todo mala: todo circulaba alrededor de la joven Mia Alice, una psíquica que sufre de amnesia. Cuando la serie inicia, en medio de la acción ya que Mia está siendo atacada por un robot, su confusión por no saber quién es, dónde está, qué hace ahí o cómo salir de donde está es compartida por el público y por sus compañeros de equipo, Rol Kran, Pi Thunder y Lamba Nom. Lo único que saben son sus respectivos nombres y que todos tienen poderes de energía. Cuando logran vencer a los robots que los amenazan con cierta dificultad, cabe mencionar, escuchan la voz del Dr. Tashan, su creador, quien felizmente les informa que los venderá al capitán Galimos, un poderoso pirata espacial, junto con la nave Danfighter.

Pero Mia tiene vagos recuerdos de Japón y la Tierra, y gracias al contacto telepático entre los cuatro, sus amigos lo descubren y deducen que en realidad el Dr. Tashan los secuestró de diferentes planetas para, acto seguido, lavarles el cerebro. Decididos a no ser usados como mercancía, deciden tomar a la Danfighter y escapar para intentar recuperar sus recuerdos y encontrar sus planetas de origen.

Pero Galimos no está dispuesto a perder su mercancía y toma otra de las creaciones del Dr. Tashan, el cyborg Gilberg, como intercambio mientras espera a que Tashan recupere a sus creaciones perdidas. Tashan entonces envía a sus últimos cyborg prototipo, Yoldo y Dira, para encontrarlos, lo que incia una carrera contra el tiempo para llegar a la Tierra antes de que Galimos pueda destruirla.

Si bien, podemos decir que **Dangaio** es algo predecible, debemos tomar en cuenta que fue producida originalmente en 1987 por AiC, la misma casa que nos dio **Bubblegum Crisis** y **Gall Force** (de la que hablamos en el número anterior), razón por la que ya sabemos lo que nos espera: chicas con actitud guerrera, robots gigantes y muchas peleas. Curiosamente, existen dos versiones americanas de la misma serie: la primera, en VHS, de U.S. Renditions, subtitulada y sin cambios; y la segunda de Manga Entertainment, doblada y cortada para formar una película, sin el primer episodio. Tristemente, esa versión es la única que puede conseguirse en DVD.



globe

Por Eurídice M. Lozano A. (Niikura Yuri)

Simplemente, me es imposible creer en lo afortunados que pueden ser los errores y las coincidencias a veces. Cuando me enteré de la existencia de **Globe**, quedé interesada por su descripción y por su historia, pero no logré escuchar ninguna canción suya, hasta que tiempo después me encontré una canción llamada Departures cantada en chino por una artista de nombre **Glace** –está de más decir que la canción me encantó–, pero no volví a encontrar nada de dicha cantante. Sin embargo, al revisar la información de ese único mp3 que poseía, descubrí que esa canción era nada menos que original de **Globe**, así que decidí encontrar sus temas, aunque me llevara tiempo (irónicamente, eso me llevó unos 3 años más).

Globe surgió como idea de la máquina de éxitos que es la mente de **Komuro "TK" Tetsuya**. Después de 10 años de éxito rotundo formando parte del grupo **TM Network**, decide en 1994 hacer un concurso llamado Eurogroove Night para buscar una vocalista para su próximo proyecto; entre las concursantes se encontraba una chica completamente desconocida de nombre **Keiko Yamada** quien interpretaría una canción de su grupo favorito **Dreams Come True**. Nunca se imaginó que al comenzar a cantar las primeras notas se caería del escenario dándose un tremendo golpe que a la mayoría habría hecho o llorar o salir corriendo del lugar; no obstante, **Keiko** simplemente se puso en pies y siguió cantando como si nada hubiera pasado; todos creían que semejante error dejaría fuera a **Keiko** de la competición, mas todos los presentes se asombraron cuando **TK** anunció que su nueva vocalista sería precisamente ella.

Siguiendo con la idea que tenía fijada en mente, **TK** decide meter en el grupo a un chico, mitad japonés mitad francés, llamado **Marc Panther** (su nombre real es **Ryuichi Sakai**, pero él decidió usar un nombre artístico ya que al verlo no se le encuentra lo japonés más que en el nombre) que llevaba un buen tiempo como modelo y haciendo comerciales y que ahora sería la voz rap del grupo dándole variedad pues el chico domina con fluidez el japonés, el inglés y el francés.

El grupo hizo su debut en agosto de 1995 con el single **Feel Like Dance** colocándose de inmediato en el gusto del público, tanto de Japón como del resto de Asia. Tiempo después le siguió el single **Departures** con el cual consiguieron vender 2.3 millones de copias, teniendo un éxito tal que pronto varios cantantes de toda Asia cantaban este tema en su propio idioma. En 1996 lanzan su primer álbum titulado **Globe** que también fue todo un éxito pues vendieron 4.4 millones de unidades. A continuación vino un segundo álbum titulado **Faces Places** después del cual el grupo quedó en total silencio, sin volver a aparecer ante el público hasta 1998 que sacaron los singles **Wanna be a Dreamaker**, **Sayonara**, **Sweet Heart** y **Perfume of Love**, que los consolidaron como un grupo de pop alternativo.

Su carrera, a partir de allí, continúa sin mayores problemas pues todo lo que **Globe** saca a la venta se convierte de inmediato en un éxito, al igual que todas las cantantes y grupos que **TK** produce.

Y hablando de **TK**, bueno, escribir algo sobre este hombre realmente se llevaría un artículo entero, pero en unas pocas líneas se podría decir que es como el rey Midas que convierte en oro (o mejor dicho fama, éxito y fortuna) todo lo que toca, además de que se le conocen romances con varias de las artistas que ha producido, llegando a casarse en dos ocasiones, una de ellas con una cantante de tan sólo 26 años, siendo que él ya tenía 42. De esa unión tuvo una hija, aunque el matrimonio duró sólo hasta que la niña nació y fue registrada, con el nombre de su famosísimo padre, pues se divorciaron de inmediato. Y así se le ha enredado sentimentalmente con muchas más. Incluso, de **Tomomi Kahala** (**Anime y Manga #13**),



se llegó a especular que intentó suicidarse cuando su relación terminó.

Y aunque se creía que este hombre jamás sentaría cabeza, su búsqueda del amor no debía ser extendida hacia toda jovencita a quien llegaba a producir y darle fama, ya que cuando menos se lo esperaba, comprendió que estaba enamorado de su compañera de grupo Keiko, a la cual le pidió matrimonio en el año 2002 y su boda fue transmitida en vivo por televisión.

Pero como el año no terminaba aún. Muchas sorpresas aguardaban por ellos, o mejor dicho: por el público, ya que al parecer **TK** tiene todo perfectamente calculado, y la sorpresa fue que **Yoshiki**, sí, el mismísimo **Yoshiki Hayashi** de **X-Japan**, sería el nuevo integrante de **Globe**, debido a que por ese tiempo Yoshiki se dedicaba a sacar diversos proyectos –como él y **TK** eran amigos desde hacía bastantes años, cuando **X-Japan** aún existía, hicieron un dueto llamado **V2** y desde entonces esperaban volver a trabajar juntos–, y claro, ésta era la oportunidad idónea, y aunque **Yoshiki** no está de forma permanente dentro de **Globe** dada su apretadísima agenda de trabajo, sólo trabajan juntos en ocasiones especiales, aportando sonidos más agresivos y enérgicos, tanto con la guitarra como con la batería, temporalmente el grupo pasa de llamarse **Globe** a **Globe Extreme**.

Y así, hasta la fecha, siguen siendo una mezcla de rock, pop, dance, rap, balada y todo cuanto venga de la mente de **TK** que haga que **Globe** siga al frente, siempre intentando presentar nuevas propuestas tanto musicales como de imagen. Razones por las cuales indiscutiblemente son tanto un clásico como un ícono dentro de la música japonesa.

Así que tienes mucho de donde elegir, porque por ahí dicen que: "no conoces de Japón, sino conoces a **Globe**".

DISCOGRAFÍA

SINGLES

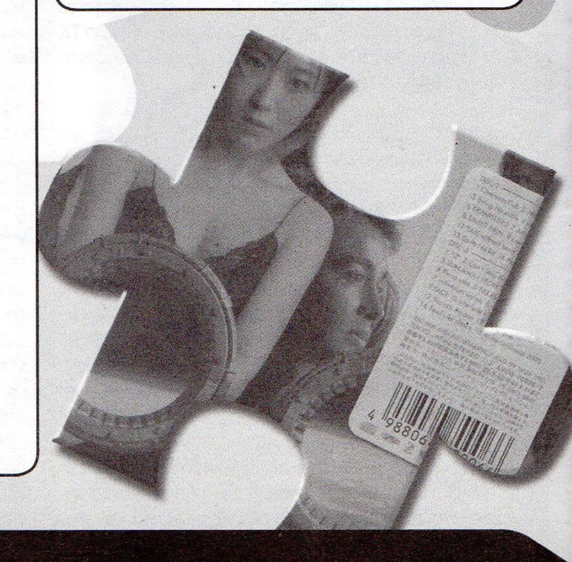
*Feel Like Dance (09/08/1995)
*Joy To The Love (Globe) (27/09/1995)
*Sweet Pain (01/11/1995)
*Departures (01/01/1996)
*Freedom (27/03/1996)
*Is This Love (28/08/1996)
*Can't Stop Fallin' In Love (30/10/1996)
*Face (15/01/1997)
*Faces Places (05/03/1997)
*Anytime Smokin' Cigarette (09/04/1997)
*Wanderin' Destiny (15/10/1997)
*Love Again (31/03/1998)
*Wanna Be A Dreammaker (02/09/1998)
*Sa Yo Na Ra (23/09/1998)
*Sweet Heart (30/09/1998)
*Perfume Of Love (07/10/1998)
*Winter Comes Around Again
*Miss Your Body (25/03/1999)
*Still Growin' Up (08/09/1999)
*Biting Her Nails (15/12/1999)
*In any case very much... (とにかく無性に...)(14/06/2000)
*Don't Look Back / Like A Prayer (22/11/2000)
*Garden (28/03/2001)
*Try This Shoot (01/08/2001)
*Stop! In The Name Of Love (14/11/2001)
*Genesis Of Next (05/12/2001)
*Many Classic Moments (06/02/2002)
*Over The Rainbow / Inspired From Red & Blue (10/04/2002)
*Seize The Light (27/11/2002)
*Get It ON Now Feat. Keiko (23/03/2003)
*Here I Am (29/03/2005)

ÁLBUMES ORIGINALES

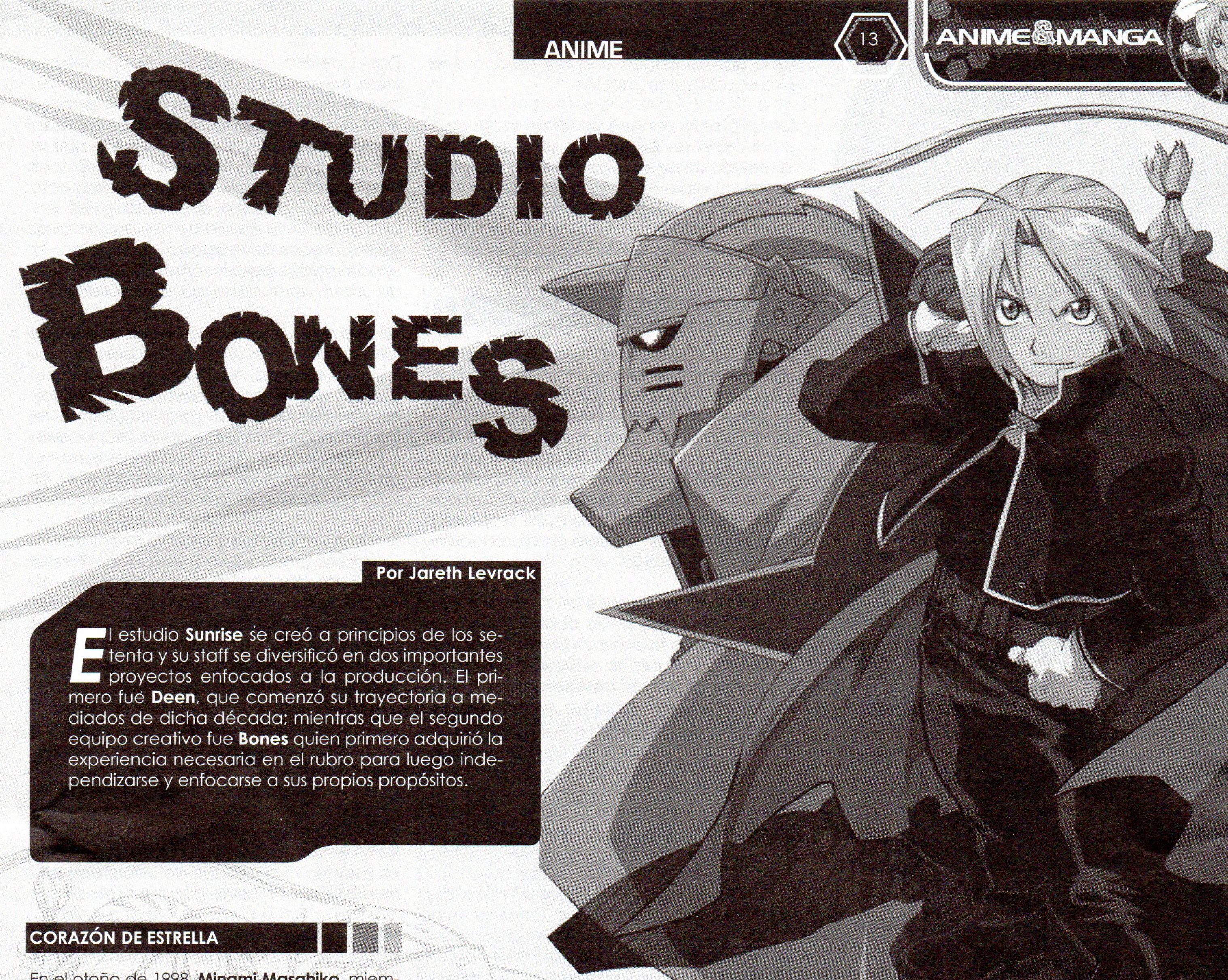
*Globe (31/03/1996)
*Faces Places (12/03/1997)
*Love Again (31/03/1998)
*Relation (09/12/1998)
*Outernet (28/03/2001)
*Lights (06/02/2002)
*Lights 2 (17/04/2002)
*Level 4 (26/03/2003)
*Globe2 pop/rock (10/08/2005)
*Maniac Double cd pack (23/03/2006)

ÁLBUMES RECOPILADOS

*Cruise Record 1995-2000 (22/09/1999) (2 bandas)
*8 Years~Many Classic Moments~ (27/11/2002)
*Ballads & Memories (26/12/2002)
*8 Years + DVD (31/03/2004)
*Globe: Decade -Single History 1995-2004- (16/02/2005) (3 bandas)



Studio Bones



Por Jareth Levrack

El estudio **Sunrise** se creó a principios de los setenta y su staff se diversificó en dos importantes proyectos enfocados a la producción. El primero fue **Deen**, que comenzó su trayectoria a mediados de dicha década; mientras que el segundo equipo creativo fue **Bones** quien primero adquirió la experiencia necesaria en el rubro para luego independizarse y enfocarse a sus propios propósitos.

CORAZÓN DE ESTRELLA

En el otoño de 1998, **Minami Masahiko**, miembro de Sunrise, creó el **Estudio Bones**, cuyo staff base participó previamente en la producción de series como **Cowboy Bebop** y **Escaflowne**, así que no estaban tan perdidos en lo referente a conocimientos acerca de la animación, pero necesitaban un proyecto exitoso que les permitiera impactar al público con su labor creativa y de paso dejar su nombre de manifiesto.

En el 2000, **Bones** realizó su primer proyecto –**Karakuri Kiden Hiwou Senki**–, que, pese a su esfuerzo, no logró resonar entre el público, aunque las historias con rasgos de cyberpunk que involucraban mechas enganchaban fácilmente, **Karakuri** no tuvo el éxito esperado. Entonces, **Masahiko** planeó una estrategia de difusión cuya prioridad era darse a conocer pues la idea de experimentar durante años hasta dar con una serie capaz de catapultar su carrera de producción no era del todo aceptable; por ello, Bones estableció una mancuerna creativa con Sunrise, que tenía como objetivo la realización de un anime que diera a conocer a este nuevo estudio de producción de un sólo tiro.

En el 2001, **Bones** y **Sunrise** lanzan la película de **Cowboy Bebop –Knockin´on Heaven´s Door**–, dado que la serie en 1998 tuvo una cálida recepción por parte del público. El éxito fue inmediato, al igual que la palpitante curiosidad del espectador por conocer a los miembros del equipo de coproducción.

Ese mismo año, luego de su lanzamiento, **Bones** se involucró en la producción de la serie **Angelic Layer**, título que pertenece a la extensa galería de **CLAMP**, esta vez con la libertad creativa de su lado, **Bones** se enfocó en un pulido estilo narrativo que le permitiera mostrar por medio de secuencias de acción de lo que era capaz; sin embargo, estaba en plena etapa de experimentación, por ello **Angelic Layer** apenas logró enrolar a algunos seguidores, aunque la calidad de su trabajo era notable.

En un giro inesperado, a principios del 2002, **Bones** retomó el género de sci-fi y realizó **Rahxephon**, un proyecto totalmente propio, cuya idea original se enfocaba en los mechas con un trasfondo de ópera trágica y en la construcción de personajes complejos, que se desplazaban en un escenario dramáticamente apocalíptico, esta conjunción de elementos enganchó al espectador positivamente, al punto de lograr que también se llevara a cabo una identificación.

Dado su éxito, **Rahxephon** se colocó rápidamente en el top de las series de mechas, destacándose como la primera propuesta creativa de Bones que logró resonar sin necesidad de apoyo externo. Ese mismo año se realizó la película de **Rahxephon**, **Tagen Hensoukyoku**, que generó una gran expectativa en el público, así que al año siguiente se lanzó el OVA titulado **Interlude** cuya ca-



lidad gráfica estaba a la par de cualquier otro estudio de animación.

Este proyecto significó un tenue viraje en la producción de **Bones**, que se involucró en la realización de **Rahxephon Bible** –**Analysis Phase**– (un libro expediente con imágenes), así la propuesta de Bones llegó al medio editorial cuando se publicó el manga, y con la cual ganó a una mayor cantidad de seguidores.

CREANDO SUEÑOS

En el 2003, siguiendo la línea del sci-fi, **Bones** realizó **Scrapped Princess** que se caracterizaba por su inteligente fusión de géneros; sin embargo, para evitar el encasillamiento, ese mismo año realizó una serie totalmente desconectada de la temática que usualmente presentaba **Bones**, nuevamente materializó una idea original, así **Wolf´s Rain** fue el parteaguas dentro de su galería de propuestas pues el estudio se involucró en la producción ejecutiva del manga.

Al cierre de la transmisión de **Wolf´s Rain** en el 2004, **Bones** lanzó cuatro OVAS que representaban el cierre de un proyecto que se caracterizó por el estilizado diseño de sus personajes pues poseían tantos rasgos humanos que era imposible evitar que el espectador no se conmoviera; de esta forma, la empresa perfeccionó su configuración de contacto con el público.

En el 2004, en un estratégico rompimiento temático, realizó la serie **FullMetal Alchemist**, que oscilaba entre la aventura y la fantasía, totalmente alejada de los mechas y el sci-fi. Este proyecto captó a una increíble cantidad de seguidores que, dado su entusiasmo, hizo que la compañía se embarcara en la realización de la película de **FullMetal Alchemist** titulada: **Conqueror of Shamballa**, que se lanzó un año después.

Dada la cálida recepción por parte del público, **Bones** estaba particularmente motivado y llevó a cabo varios proyectos durante el 2004, como: **Kenran Butoh Sai**: **The Mars Daybreak** y **Kurau**: **Phantom Memory**, que se caracterizaban por la mancuerna de sci-fi con rasgos dramáticos de gran impacto emocional. La única diferencia entre ambas se dio en el diseño de personajes, pues oscilaba entre la marcada estilización y la sencillez gráfica pero conservando el matiz de una construcción emocional sólida.

Un año después se realizó **Eureka Seven**. Una idea propia cuyos visos de shounen y peculiares diseños de mechas reinventaban el género sci-fi desde una perspectiva moderna permitiéndole a un par de chicos llevar la línea del argumento y así facilitar la identificación con el personaje. En este mismo año que se realizó un episodio especial de **FullMetal Alchemist** que se tituló **Reflections**.

Dado que el público recibió positivamente ambas producciones, el OVA de **Eureka Seven**, **Ray Navigation**=out, fue realizado en el 2006, lo que causó gran expectación entre los fans, mientras que se añadieron tres OVAS más a la historia de **Full Metal Panic**, lo cual reavivó el interés del público por este título.

En el presente año, **Bones** se encuentra enfocado en la realización de dos series con la característica principal de intentar romper la línea temática como sucedió con otros proyectos. La compañía abogaba por una experimentación, que no aseguraba el éxito, sin embargo, buscaba una mayor difusión sin caer en la repetición de utilizar una misma fórmula con tal de ganar adeptos.

Puesto que la empresa cuenta ya con su propio público, se dio el lujo de lanzar **Jyu Oh Sei**, la que se distingue por su manejo del misterio, y **Ouran High School Host Club**, una parodia romántica que enseguida llamó la atención de la audiencia.

Uno de sus proyectos más recientes, es la serie **Mukoh Hadan**, de la que se sabe poco pues se ha mantenido en estricto secreto, pero se espera llegue a nuestro país en el transcurso del último semestre del año, no obstante, dada la gran calidad visual de los últimos años, los seguidores del estudio de **Minami Masahiko** conservan la expectativa.

SOMBRAS CREATIVAS

Al tiempo que **Bones** se encargaba de realizar su abanico de producciones, también se involucraba en otros proyectos que representaban una alianza creativa la cual le permitía ejercitar su creatividad, un ejemplo de esto es la serie **Blood+**, culminación de un ambicioso mediamix que inició en el 2000; en dicho anime el estudio participó en la animación de transición –**Inbetween**–, que cerraba el ciclo de producción.

El estudio ha apoyado la realización de varios proyectos en los últi-

mos años, por ejemplo, participó en la serie de **Fafner** donde llevó a cabo una asistencia de producción, aunque esto no es muy notorio dentro del argumento deja huella en el aspecto visual, mostrando una calidad con un alto potencial que se caracteriza por una indescriptible creatividad.

En tanto que en **Overman King Gainer**, la presencia de **Bones** se plasmó en el apoyo a la producción, sin involucrarse demasiado, pero atenta a cualquier percance creativo inesperado y de igual forma funciona la cooperación de producción, que es más parecida a la creación visual colectiva. Dentro de esta modalidad, **Bones** participó en la película **Pia Carrot** e **Youkoso**!!

La película de **Escaflowne** contó con la participación del estudio dado que varios de sus miembros se involucraron en la producción de la serie, realizada por el estudio Sunrise, antes de que Minami Masahiko concibiera la idea de **Bones** y que se conformara como tal.

Durante la realización de la película, la participación del estudio fue un importante impulso creativo pues se involucró plenamente al fungir como productora asociada, es decir, en absoluta alianza artística con el estudio principal, **Sunrise**, pues la presencia previa de **Bones** en la serie le permitía abarcar de manera más amplia la narración visual ya que conocía la historia y podía colaborar abiertamente para proponer cualquier variante dentro de la construcción visual.

CONCLUSIONES

A casi diez años de su creación, el estudio Bones se ha destacado en distintos tipos de producción que le han permitido diversificar su estilo y enriquecer al mismo tiempo su propia perspectiva creativa, pues en cada serie ha adquirido la experiencia necesaria para realizar un nuevo proyecto mucho más ambicioso en lo creativo que el anterior.

Un punto a favor del estudio es que siempre ha contado con el apoyo de su casa matriz, desde la película de **Cowboy Bebop** hasta sus más recientes proyectos, lo cual le ha permitido contar con la participación del mismo staff de **Sunrise**, quien sutilmente deja su huella artística.

El rasgo más característico de **Bones** es su peculiar estilo para abordar cada historia haciendo énfasis en el género como un hilo conductor narrativo y enganchando así la atención del público desde el tema de entrada, esto paulatinamente ha aumentado las filas de seguidores del estudio (actualmente se considera uno de los estudios más prominentes del siglo XXI) y pese a su corta trayectoria se ha ganado un lugar dentro del medio de la producción de anime.

Bones se ha dado a conocer mundialmente gracias a su pulido estilo de diseño de personajes, que sin importar cuán estilizados sean siempre poseen una construcción emocional compleja además de incorporar elementos del Occidente y de la cultura europea, la cual abre la posibilidad de una fusión de conceptos que oscilan entre la percepción de una emoción y la identificación de un carácter tremendamente humano.

Curiosamente, los temas más recurrentes han sido la milicia, los mechas y el sci-fi enfocados, en cierta forma, al público masculino, sin embargo, las más recientes propuestas diversifican la temática en la búsqueda de otro tipo de audiencia así el planteamiento es mucho más lúdico, lo que permite a los espectadores de menor edad involucrarse con la historia que es menos agresiva pues abordan argumentos sencillos que con el buen uso de la parafernalia logran tener un alto impacto visual.

Si esto ha logrado **Bones** en tan sólo diez años, ¿qué podemos esperar de este equipo creativo en los próximos veinte años? Ya veremos qué tanto habrá evolucionado o cuantos títulos más otorga a la comunidad akiba-kei, mientras tanto pueden deleitarse con cualquier título pues la esencia misma de cada historia está precisamente en los huesos que rodean al talento de **Bones**.

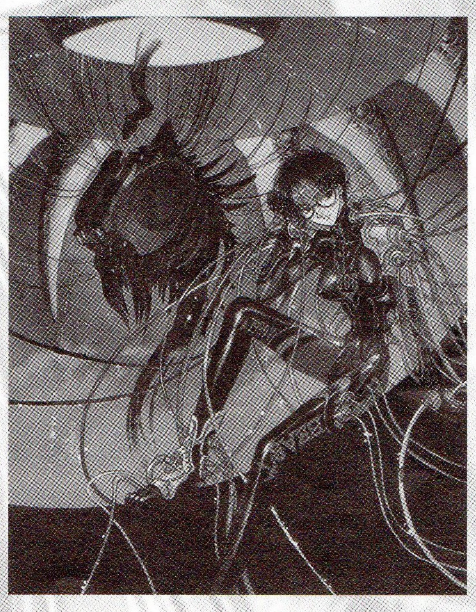


Internet.

Visitando la Matrix

Por Adalisa Zárate

Si alguien quiere decir en qué punto de la historia el mundo se hizo chiquito, es decir, dejó de importar si uno vivía en la esquina más recóndita del polo norte pero podía comunicarse sin problemas de manera instantánea con Japón, definitivamente ese momento fue cuando la Internet o (Red Mundial de Información –www o World Wide Web–, también conocida como la Net, la Red o la Super Carretera de Información), se volvió de uso más generalizado y quedó al alcance de prácitcamente todo el mundo.





Actualmente es muy fácil conectarse a la Internet, ya sea en casa o (gastar cinco pesos por cuarto de hora) en el café Internet de la esquina. Pese a esto, hay muchas cosas que no se saben de forma general sobre la Red, y esto hace que automáticamente atrape la imaginación de público y creativos por igual. Desde las historias más simples, como **Corrector Yui**, donde la Red que nos presentan es sólo un puntito más avanzada que la realidad, hasta las más complejas como **The Matrix**, la cual nos presenta una idea bastante oscura y filosófica de una Red mundial donde todos estamos conectados; desde thrillers como La Red, donde una mujer virtualmente desaparece cuando alguien presiona un par de teclas en una terminal, hasta series realmente bizarras como **Pshycodelix** en la que un grupo de pixeles animados tratan de evitar que alguien domine completamente la Internet. Hoy en día nos es posible encontrar todo tipo de variaciones dentro del mismo tema: Las posibilidades al estar conectado a todo el mundo.

Gracias a Internet, actualmente no sólo tenemos acceso a una cantidad increíble y casi infinita de información de todos los temas imaginables, sino que además la comunicación mundial ha cambiado radicalmente. No sólo existe el correo-e, mails que llegan a su destino en el momento en el que terminamos de escribirlos, sino también los mensajes instantáneos que permiten a una persona tener una conversación completa a través de su computadora, ya sea por medio de mensajes escritos o, si su equipo lo permite, de audio y hasta video; conversaciones en grupo, de forma instantánea en un chat o a lo largo de varios días en un foro de mensajes donde además existe la posibilidad de que cualquiera se una a la plática en todo momento tras leer todo lo que los demás han dicho al respecto. Diarios en línea, que también pueden ser usados para crear comunidades de personas con gustos similares sin que importe su posición geográfica; portafolios de arte, de diseño y de trabajos escritos, y hasta el compartir archivos todo a través de una computadora, y en dependencia del tiempo disponible.

EL ORIGEN DE LA INTERNET

Si bien Internet no se volvió popular hasta mediados de los noventas, mucha gente considera que aquellos que estaban conectados antes del gran boom de su popularidad eran por lo general geeks, nerds y personas con demasiado tiempo libre, lo curioso es que los orígenes de la Red Mundial de Información se pueden rastrear desde1950, cuando varios investigadores estadounidenses se dieron cuenta de que era necesaria una manera de comunicarse de manera rápida, y que les permitiera emplear diferentes tipos de comunicación desde una misma Red.

La primera de las Redes prácticas que llevarían a la creación de Internet surgió en 1964, gracias al investigador J.C.R Licklider –quien fue nombrado cabeza del proyecto DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency, la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa) para el Departamento de Defensa de los Estados Unidos–, pues creó tres terminales de información en Red para comenzar a procesar la información de su oficina: una para la Corporación de la Creación del Sistema en Santa Mónica; otra para el Proyecto Genio en Berkeley y la última para Multics, en el MIT de Massachusetts. Estas tres terminales, que estaban en constante comunicación, pueden ser consideradas como las abuelitas de la Internet.

Para 1969, estas tres terminales estaban conectadas en lo que se conocería como el ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) y más terminales se añadían a la misma Red, como la de la Universidad de California en Los Ángeles y la del Instituto Stanford de Investigación, así como la Universidad de Utah y la de Santa Bárbara. La Red tenía para 1981 un total de 213 terminales y se le añadía una nueva casi todos los días.

Pero si bien ARPANET puede ser considerada la mamá de la Internet, en esas fechas no contaba con mucha colaboración internacional por múltiples causas (siendo la primera, por supuesto, que era un proyecto del departamento de defensa americano; y una de las más conocidas el hecho de que los investigadores europeos desarrollaban al mismo tiempo las redes X.25).

Las redes X.25 seguían los pasos de la investigación del DARPA y conectaban diferentes grupos de investigaciones en Inglaterra y Europa. De ellas, en 1979, surgió Compuserve, el primer servicio que ofrecería la posiblilidad de correo electrónico y soporte técnico a los usuarios privados; y en 1980 surge el primer chat. Gracias a que estas redes eran más de uso público, fue justamente en ellas donde comenzó a darse el origen de la comunidad actual de Internet ya que los aficionados a las computadoras y a la radio vieron una nueva gama de posibilidades abiertas ante ellos.

En 1973, Robert E.Kahn, del DARPA, reclutó de la Universidad de Stanford a Vint Cerf, para que juntos comenzaran a trabajar en el problema de cómo unir todas las redes que existían en el mundo bajo un protocolo común, que finalmente sería conocido como el protocolo Internet o TCP/IP. Sus esfuerzos dieron fruto en julio de 1977 cuando pudieron demostrar su software prototipo al mundo, el cual se volvió el único protocolo aceptado para ARPANET en 1983 y que en ese momento se convirtió en el proyecto de la Fundación Nacional de Ciencia (NSF), otra rama del gobierno de los Estados Unidos, quienes lograron crear un nuevo sucesor del ARPANET, el Wide Area Network o WAN, diseñado para emplear el TCP/IP.

Gracias a esto, en 1986, nació lo que hoy en día conocemos como Internet (que es en realidad cualquier red de información que usa el protocolo TCP/IP).

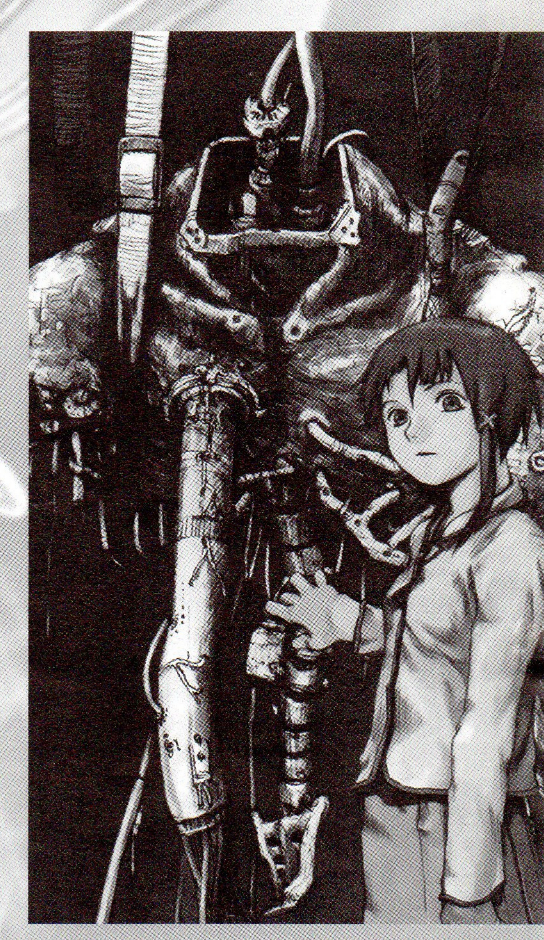
HERRAMIENTAS DE INTERNET

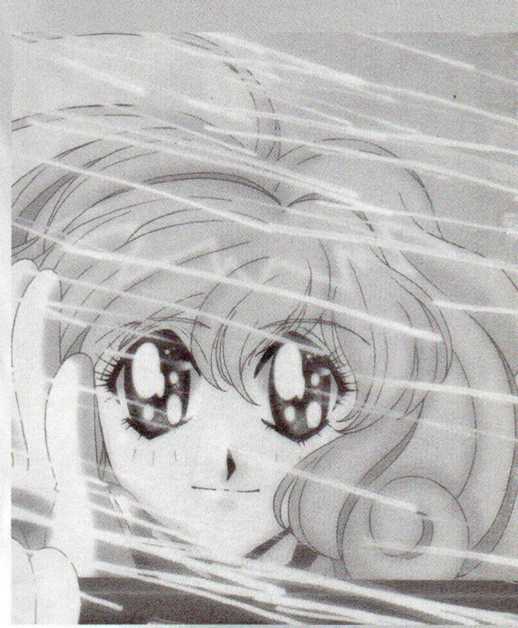
La más usada de todas las posibilidades que Internet nos brinda es sin duda el correo electrónico (o e-mail), que curiosamente es anterior a la misma Internet, siendo que los primeros correos electrónicos fueron enviados en 1965, y varias de las convenciones que se crearon entonces para su uso (como el uso del arroba –@– para las diferentes direcciones) fueron las que sentaron las bases para el protocolo TCP/IP.

Conforme la información que se tenía entre los diferentes anfitriones de la Red comenzaba a crecer, en 1991, Tim Berners-Lee desarrolló el incio del lenguaje HTML, o de hipertexto, que permitía la unión de texto e imágenes para ser leídas a través de la Red de computadoras.

Irónicamente, lo que ahora es visto como la princpal ventaja de internet, en esos tiempos ni siquiera quería ser considerado por los usuarios quienes estaban felices con los documentos a base de texto y el USENET.

Actualmente se calcula que hay más de un billón de usuarios en línea en todo el mundo.





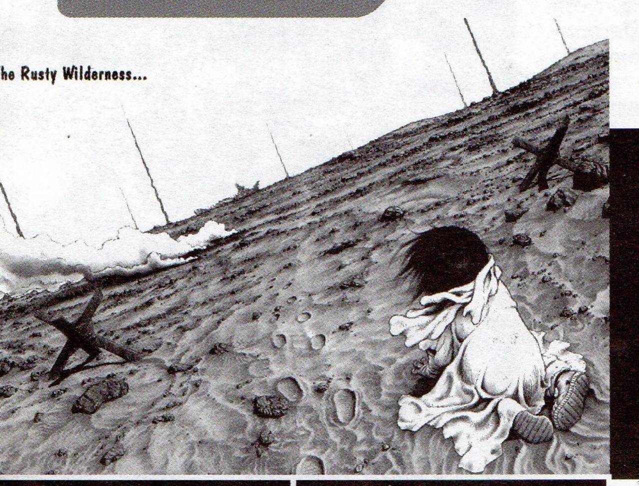
¿No les ha pasado que leen la reseña de un manga en una revista diciendo que es la última coca-cola del desierto, pero cuando lo compran los deja con cara de What!? ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que lo que le gusta a uno seguramente no le gustará a todos.

Por tal motivo y para dar una visión más amplia de un volumen de manga, tenemos esta sección con las muy variadas opiniones del staff.



Gunnm Last Order

Tras el final de Battle Angel Alita comienza una nueva aventura para la heroína de acero. Si bien para muchos puede consistir en una serie de spoilers, esta historia está situada en un mundo alterno donde Alita fue reconstruida por Desty Nova y está perdida en un mundo futuro lejos de todos sus amigos y sus recuerdos. Para todos los fans de la serie original, este nuevo manga de Yukito Kishiro consta de 7 volúmenes y vuelve a generarnos las preguntas que la serie original no nos respondió. ¿Exactamente, cómo podemos definir a la humanidad?



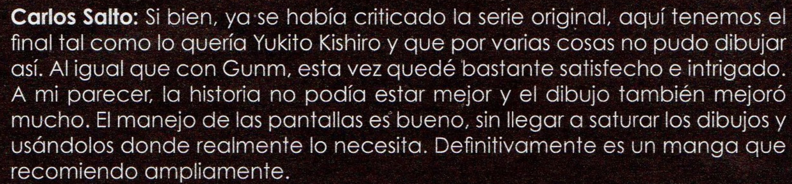
Aurea: ¡Wow! Este manga te atrapa desde un principio. Simplemente no le pude quitar los ojos de encima. Fue como leer un manga de los 80's. Posee un argumento muy bien trabajado (para ser el primer volumen, no está nada mal) y el arte está de igual manera bien cuidado, lo que ya no se ve en muchos mangas de la actualidad. Para gente que le guste el cyberpunk, este manga lo tienen que leer. ¡Qué digo! Si te gusta el arte secuencial cimentado en el cyberpunk lo tienes que leer, punto. Generalmente las segundas partes nunca son buenas (y eso también incluye a las historias basadas en algo), pero Gunnm definitivamente se lleva las 4 estrellas. No le doy todas porque tendría que leer los demás volúmenes.

CALIFICACIÓN: 



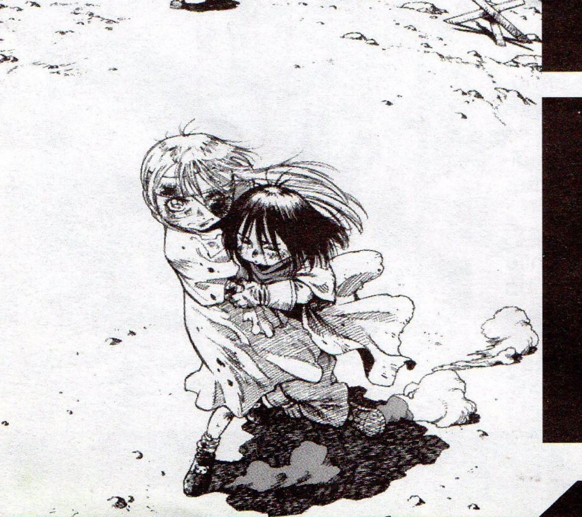


Jareth Levrak: La historia de Gally se retoma en este título que más allá del mero reloaded, pretende reinventar el argumento base desde una perspectiva mucho más simbólica. El diseño de personajes ha evolucionado, así como nuestra heroína que ahora posee valores humanos que superan por mucho su construcción metálica y ya no se trata de escapar, sino de buscar el sentido de la existencia, con reminicencias de Asimov, en un mundo futurista que se aproxima temerariamente, Gunnm. Last order es un deleite visual que bien vale la pena, pues el autor tuvo el gran acierto de darle una nueva oportunidad a la historia aun y cuando el juego de video planteaba un final probable.

CALIFICACIÓN: 

Carlos Salto: Si bien, ya se había criticado la serie original, aquí tenemos el final tal como lo quería Yukito Kishiro y que por varias cosas no pudo dibujar así. Al igual que con Gunm, esta vez quedé bastante satisfecho e intrigado. A mi parecer, la historia no podía estar mejor y el dibujo también mejoró mucho. El manejo de las pantallas es bueno, sin llegar a saturar los dibujos y usándolos donde realmente lo necesita. Definitivamente es un manga que recomiendo ampliamente.

CALIFICACIÓN: 



Adalisa: Yo no terminé de leer la serie original de Gally porque, pues la verdad el volumen uno me pareció tan, pero tan magnífico, que no quise arriesgarme a echar a perder mis recuerdos de la serie con más historia. Pero al leer el primer volumen de Last Order, realmente me arrepiento de aún no haber leido el segundo porque contra mis expectativas, Yukito Kishiro lo mejoró. Al igual que en el original, abrimos con la reconsturccion de Gally, sólo que ahora no por parte de Idø, y por primera vez le damos un vistaso a la infancia de nuestra heroína, con lo cual surgen nuevas preguntas sobre Thipares. No puedo esperar al volumen 2 (y completar mi colección original), por lo cual otorgo sin dudar las cinco estrellas.

CALIFICACIÓN: 

EN GUSTOS SE ROMPEN GÉNEROS

VWOOOSH!

SNIKT!

Wolverine: Snikt

En un intento más de Marvel Comic's por atraer al público lector de manga, nos llega Wolverine Snikt, que a diferencia de toda la línea Mangaverse, que tomaba los clichés más trillados del manga y los transladaba a una versión alterna de los personajes conocidos por todos (y que, dicho sea de paso, ni le gusto a los fans del manga, ni a los fans del cómic), cuenta con la participacion de un mangaka 100% japonés y de un personaje americano tal y como lo conocemos en el cómic mainstream. ¿El mangaka? Tsutomu Nihei, a quien ya conocíamos por Blame. ¿El Personaje? El famosísimo Wolverine, de los X-men, quien tiene en su propio pasado una larga historia con Japón, tanto como personaje (¿A que no sabían que es samurai?) como con sus creadores (posiblemente la más famosa historia de Wolverine es su novela gráfica, escrita por Chris Claremont y dibujada por Frank Miller, con fuertes influencias de Lone Wolf and Cub, donde lucha contra los Yakuza). ¿Cómo le fue en esta miniserie de seis números? Veamos:

Aurea: Mmm... no sé qué decir, la verdad. Creo que esta versión manga de Wolverine tiene cosas interesantes que no podemos dejar de pasar por alto. Como por ejemplo, las bellas viñetas donde nos muestran las panorámicas de los escenarios. Éstas están artísticamente bien resueltas, así como los pin ups. Sin embargo, a la hora de la narrativa el dibujante se queda corto. Me figuro que ha de ser difícil tratar de tomar a un personaje y a una franquicia tan conocida como X-men y tratar no sólo de darle un nuevo giro tanto a la trama, sino también a la cuestión visual. Y hay que decirlo, a pesar de que en las primeras páginas la cosa no convence, se ve que conforme avanza el volumen el dibujante se sintió más cómodo con todo el asunto y dejó de imitar a los americanos para mostrarnos su versión de Logan. Sin embargo, a pesar de lo bueno que tiene este volumen, para mí hubiese sido interesante que el mangaka conservara los paneles en blanco y negro y que, en general, el cómic tuviese un aspecto más manga (sin llegar a los horrorosos SD o a la gota de sudor, claro está), con sus acostumbradas líneas de acción. La verdad es que me imaginaba algo más tipo Katsuhiro Otomo... En cuanto a la historia no opinaré mucho porque eso sí, este personaje se presta a muchas interpretaciones. A mí me agradó y en general es algo que todo fan de X-men tiene que leer.

CALIFICACIÓN: ★★★½

Jareth Levrack: Tsutomu Nihei fue el valiente mangaka que realizó la versión manga del aguerrido miembro de los X-Men. El manga en cuestión luce más como un art book, dado el pulcro estilo del diseño de personajes cuya temporalidad se rompe al ubicar la historia en un futuro improbable, muy similar a Blame –sin la construcción emocional–, en esta propuesta Wolverine conserva su complejidad, mas no su pésimo humor; sin embargo, algo en el argumento impide que el lector ubique a dicho personaje dentro del mundo del manga, aun y cuando el planteamiento de la historia es coherente. Para algunos, este título será un verdadero deleite, para otros será simplemente una lectura que asemeja a otros títulos y no tiene nada de novedoso.

CALIFICACIÓN: ★★

Carlos Salto: A decir verdad, del cómic americano conozco muy poco, y de igual modo desconozco de autores japoneses que hayan creado algún título. En fin, yendo al grano, nunca creí ver a mi personaje favorito de los Hombres X en manga, bueno, fuera de lo que es el mangaverse de Marvel. El dibujo de Tsutomu Nihei es realmente genial pues le da ese toque alternativo al título que mezclado con el color lo hace bastante bueno. Igual la historia no te atrapa desde el prinicipio a pesar de que la narrativa es muy buena, pero al comenzar el segundo capítulo uno comienza a entrar de lleno en la historia. Si bien, no es una excelente historia, sí es buena por lo menos para pasar el rato, por lo que si la encuentras, sí es recomendable tenerla dentro de tu colección.

CALIFICACIÓN: ★★★

Adalisa: Soy fan del anime, del manga y del cómic, y los X-men siempre han tenido un lugar especial en mi corazoncito. Pero Wolverine, si bien es Wolverine, comienza a cansarme un poco porque el pobre aparece hasta en la sopa últimamente (si mal no recuerdo, sale en los tres títulos de X-men, New Avengers, su propio título, Wolverine: Origins, y además, las apariciones especiales obligatorias) y, debido a este particular experimento, en su inicio no me llamó la atención. Lo más importante es que, si bien es Wolverine el protagonista, y en teoría ocurre todo en continuidad, desde un principio Nihei se sale del universo conocido y nos lleva a otra dimensión para la acción. Eso sí, es un buen puente entre el cómic y el manga para todos los indecisos.

CALIFICACIÓN: ★★★★

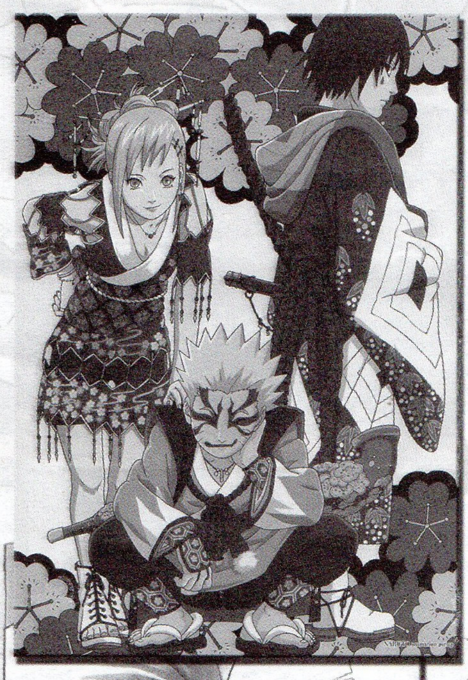
Anime en TV de paga

¿Realmente es la mejor opción?

Por A.O.I.

A veces se me hace algo realmente tonto que la censura suceda, en muchas ocasiones y sobre todo, cuando se trata de televisión de paga, ¿no creen?

En fin, recuerdo que muchos nos quejábamos de la censura que había en canales de televisión abierta cuando pasaban series como **Ranma** por ejemplo. Digo, desgraciadamente no podemos quejarnos mucho que digamos, ya que, después de todo, es un servicio gratuito, entonces comenzaron a salir canales como el extinto Locomotion (ahora Animax) que nos ofrecían mejores opciones para ver anime en nuestro idioma, pero claro, no todo es gratis en esta vida.



Con Locomotion en el aire, comenzaron a llegar series y OVAS nuevos; pero a mí lo que realmente me sorprendía era que por ejemplo, **Akira** sufriera de pequeños cortes por la censura aun y cuando en dicho canal había advertencias antes de cada programa que nos permitía ejercer nuestro criterio si el programa era apto para un niño o no.

Si bien, se pasaron series como **Aika** o **Sakura Mail**, comenzaron a transmitir anime en otros canales como Fox Kids, Cartoon Network o Unicable, y series que nunca se nos hubiera ocurrido, llegaron.

En cuanto al caso de la censura, podría citar un par de ejemplos en esta época. El primero fue **Utena**, que en su primera transmisión (ignoro si la pasarían completa) la programaron a las seis de la mañana. La retransmisión vendría unos cuantos meses después, a las once de la mañana, que desgraciadamente, para los que comenzábamos a verla, nos dejaron picados justo cuando empezaban a insinuarse ciertas cosas entre **Anthy** y **Akio**.



Con esta última se saltaron capítulos que supuestamente estaban un poco más fuertes, en fin, la censura seguía, pero bueno, los sábados a las once de la mañana... ¡mmm! Como que todavía era más comprensible. El segundo caso fue **Kenshin**, que sufrió de cortes mínimos en cuanto a la violencia que mostraba esta serie.

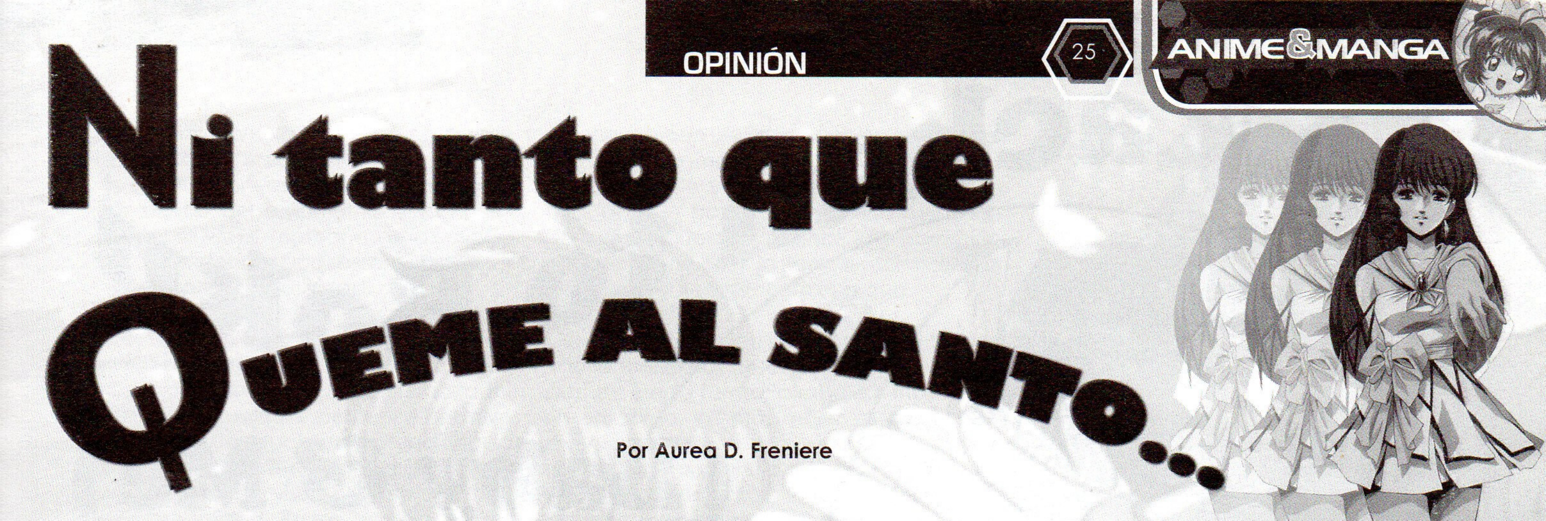
En fin, llegó la barra de Toonami y cuando está cambió su horario a las noches, la censura extrañamente se hizo más latente, sobre todo ahora que se ha estrenado **One Piece**, que desgraciadamente llegó con varios cortes en escenas violentas que incluso hacen que de repente se pierda la secuencia de la escena.

Este último acontecimiento es totalmente absurdo, ya que si bien, de por sí era ya algo exagerado que por pagar un servicio te pasen las series con cortes, se vuelve peor siendo que la barra de animación la reprograman a un horario de 11 p.m. a 3 a.m.

Si el problema de esto es que los niños vean este tipo de programas, hay dos cosas por hacer: la primera es que sigan pasando una advertencia de para qué gente es recomendado el programa; la segunda es que rara vez un niño se va a quedar viendo a estas horas la televisión como para que pongan censura.

Por desgracia, muchas veces el problema se produce porque las series ya vienen así cuando las compran, ya que la mayoría de las veces vienen de Estados Unidos en donde (y no sólo es mi opinión) censuran de una forma algo hipócrita, digo esto porque mucha de su programación (refiriéndome a televisión de paga también) contiene más violencia y escenas más explícitas.

Esto hace que uno dude si realmente vale la pena contratar un servicio para ver anime (digo, si es el caso de que sólo lo quieran para ver esto) o si tal vez sea mejor seguir consiguiéndolo por nuestra parte. Muchos dirán que prefieren la primera opción, pero vamos, estás pagando por algo y creo que uno tiene derecho de disfrutar su anime favorito totalmente íntegro, ¿o no?



Ni tanto que Queme al santo...

Por Aurea D. Freniere

Pues ahí tienen que un día, en un cafecito, una de mis amigas me preguntó mi opinión sobre las series que eran transmitidas en el país.

Aunque yo no quería hablar de trabajo, me llamó la atención un poco que mi amiga en cuestión me dijera que estaba, y cito: "súper en contra de que esos descerebrados le censuraran cosas al anime"; terminando por supuesto con un: "Y no deberían pasarlo por televisión abierta porque nada más le dan en la torre con sus cambios que le hacen".

Después de endulzar mi té (y es que ya se me había agriado por tales declaraciones), sinceramente no me quedó de otra más que replantearme mi postura en cuanto la relación del anime con la televisión abierta.

Por ejemplo, cuando yo era niña (como de los 6 hasta los 12 años) recuerdo muy bien que las caricaturas -que indiscutiblemente a mis ojos tenían que venir de el mismo lugar de origen- tenían personajes en su mayoría con nombres occidentales. O por lo menos, eso me parecía. Como ejemplo podía citar a **Candy**, **José Miel, Maya**, **Tom Sawyer**, **Terry Grandchester**, **Heidi** y **Pedro**, **Rick Hunter**, **Lisa Hayes**, etcétera.

¡Ok!, sí. También había personajes con hombres tan extraordinarios y chistosos (o al menos así me parecía a mí cuando niña) como Koji, Sayaka o Mako. No obstante, al menos no me lo podrán negar, la mayoría tenían nombres que bien podía tener nuestro compañero de banco en la escuela, es decir, comunes.

A lo que voy con esto es que a mí jamás de los jamases me había pasado por la cabeza que los nombres estuviesen cambiados para comodidad de la pronunciación de los actores de doblaje. Yo simplemente me remitía a ver las caricaturas y ya.

Lo mismo pasaba con **Robotech**, que con nombres cambiados y alteraciones aparte, fue y será una de mis caricaturas favoritas. Y es aquí donde me detengo porque **Robotech** fue lo primero que se me vino a la cabeza después de darle un sorbo a mi té, porque justo ahí encontré las raíces del sacrilegio, según el fan promedio del anime, a todas las series japonesas que fueron traídas posteriormente.

Robotech fue brutalmente editada de su versión original para encajar con los estándares de transmisión de Estados Unidos. Luego de eso fue transmitida en México donde volvieron a editarla aún más, cortando las escenas de sangre y de personajes bebiendo licor, y ¿por qué no?, escenas que en aquel tiempo eran violentas para ser transmitidas en una barra de caricaturas. ¿El resultado? **Macross** no es lo mismo que **Robotech** ni por asomo, pero si me lo preguntan, a pesar de la belleza de **Macross**, me fascina **Robotech**. Y a pesar de que la televisión abierta ocasionó la censura de una de las mejores sagas de ciencia ficción de la historia de las caricaturas (porque esto no se remite al anime solamente), también propició el gusto por la animación japonesa en muchos de nosotros, a menor o mayor escala, y permitió la entrada de otras series, comprobando que las caricaturas en Estados Unidos podían consistir en series de episodios reducidos. Cosa que no pasaba antes.

Si bien, es un sacrilegio editar una obra de cualquier tipo, también fue un riesgo que valió la pena porque trajo un bien mayor (si lo quieren ver así). Además, otra cosa que debemos tomar en cuenta es que no siempre la televisión abierta causa desmanes como los de **Robotech**. Ejemplo: **Caballeros del Zodiaco**. Recuerdo muy bien que me llamó la atención que los personajes se llamaran: **Shiryu**, **Seiya**, **Hyoga**, **Shun** e **Ikki** y no Pancho, Pedro, Juan, Simón o similares.

De igual manera me sorprendió que los baños de sangre los dejaran tal cual, sin editar. Fue una sorpresa agradable (en lo que cabe) ver que se confiaba en el criterio de la gente para pasar ese tipo de cosas y que a pesar de que en algunos momentos cambiaban el sexo de los personajes (Ejemplo: Águila y Latis o Malachite y Zoicite), la historia seguía intacta.

Evidentemente, no todo es siempre color de rosa. Como ejemplo, **One Piece** cuya trasmisión en una barra infantil se antepone a todo raciocinio adulto (y es que hay que tener el cerebro en los pies para pasar una caricatura de piratas –incluyendo armas, groserías y sangre- en un canal para niños, ¿O no?). ¿Y por qué no mencionar a Haruka y Michiru? Las cuales en Estados Unidos las hicieron primas (y es que a la prima me le arrimo...) ¡Háganme el favor!

Al final, cuando dejé el café, me fui pensando que no es una cuestión de lo que deban o no pasar, sino de que ambas partes tengan criterio suficiente para comprender lo que hacen. Mucho más si nos ponemos a pensar que hoy en día las caricaturas están pensadas para todas las edades. Simplemente sería como pasar a Daria o el rey de la Colina a las cuatro de la tarde por el canal 5...



Akachan to Boku (Baby & Me)



Por Eurídice M. Lozano A. (Niikura Yuri)

De entrada, debo decir y admitir que esta historia no es de esas que capturen mucho mi atención de forma inmediata ya que no hay ningún elemento mágico, ni de pelea que envuelva la trama, sino simplemente un niño enfrentándose a la vida para convertirse en adulto de forma muy anticipada sin haberlo imaginado ni planeado.

Y vamos, quizá tampoco a la mayoría puede que le atraiga la idea, pero lo que sí, es que es bastante cierto eso que dicen de no juzgar a un libro por su cubierta; y en este caso este dicho se aplica a la perfección.

La historia comienza con **Takuya Enoki**, un niño de tan sólo 10 años que vive con su padre **Harumi Enoki**, con su hermano pequeño, un bebé de nombre **Minoru** de tan sólo 2 años, y, por su puesto, su madre, **Yukako Enoki**.

Takuya es, como todo buen hermano mayor, cuidadoso y responsable de su pequeño hermanito, aunque sólo hasta donde su edad se lo permite ya que en general, el cuidado de **Minoru** está a cargo de su madre, aunque en algunas ocasiones **Takuya** llega a renunciar salir a jugar con sus amigos por ayudar a su madre con la casa y con el cuidado de **Minoru**, sin imaginarse que la vida le tendría un enorme reto preparado demasiado pronto pues a su corta edad un día a su madre la atropella un camión para morir al poco tiempo.

Desde ese momento, la vida de **Takuya** da un gran giro de 360 grados; su padre se desvive por mantenerlos a ambos y busca por cualquier medio darles siempre lo mejor que puede pero, a causa de ello, trabaja gran parte del día y pocas veces pasa tiempo en casa con sus hijos pues sólo llega a ella para cenar y dormir.

En cambio **Takuya**, a pesar de su corta edad, tiene que dividirse entre la escuela, hacer de comer, lavar, limpiar, llevar y recoger a **Minoru** de la guardería y atenderlo día y noche como si fuera su madre; cosa que en un principio lo hace para sobrellevar el dolor de la pérdida, pero con el tiempo empieza a darse cuenta que toda su vida de niño la está perdiendo; sus propios amigos se van alejando de él paulatinamente y todos sus días transcurren entre un salón de clases, su casa y su pequeño hermano. Es entonces que cae en cuenta de la responsabilidad que ahora recae sobre sus hombros y no será temporal, sino que será por años, hasta que **Minoru** sea capaz de valerse por sí mismo.

Con el paso de los días, entre agotadoras jornadas de trabajo doméstico, **Takuya** empieza a sentirse vacío, ya no tiene amigos y lo invaden unas enormes ansias de salir a divertirse y alejarse de la responsabilidad y de las constantes quejas de los vecinos que no paran de abrumarlo con lo insoportable que les resulta oír llorar a **Minoru** con frecuencia y a toda hora. La tensión se va acumulando en **Takuya** llegando al punto de sentir un intolerable odio hacia su hermano y de tener que vivir a la fuerza atado a él.

La tensión se incrementa con el paso de los días y su padre no tiene tiempo para oírlo, así que una tarde, cuando **Takuya** va a recoger

a **Minoru** a la escuela, empieza a imaginarse lo liberador que para él sería simplemente dejarlo por ahí y seguir su vida adelante, de hecho no lo resiste más ¡y lo hace!; pero pronto empieza a darse cuenta de la barbaridad que ha hecho y la culpa lo atormenta y corre de inmediato de regreso a buscar a su hermano encontrándolo exactamente en el piso donde lo dejó, pero hecho un mar de lágrimas y a punto de ser atacado por el perro de los vecinos; afortunadamente **Takuya** golpea a tiempo al perro y lo hace huir.

Al volver a casa, **Minoru** sigue llorando por el susto, pero sólo con la presencia de **Takuya** parece tranquilizarse de inmediato; es entonces cuando **Takuya** comprende que a pesar de tan sólo tener 2 años, **Minoru** sabe que su madre ya se ha ido para siempre y siendo que a su padre prácticamente muy rara vez lo ve; es ahora a él, a su hermano mayor, a quien necesita no sólo porque es un bebé que aún no puede valerse por sí mismo, sino más que nada por el miedo de volverse a quedarse sólo y perder a alguien que quiere.

Con el paso del tiempo, **Takuya** se va adaptando más a su papel en la familia y lo enfrenta ya no sólo como una obligación, sino con responsabilidad y gusto por alguien a quien quiere y necesita; incluso, algunos de sus amigos como **Akihiro Fuji** y **Tadashi Gotoh**, que en su momento se alejaron de **Takuya**, también llegan a tener hermanos menores de los cuales de algún modo también tienen que hacerse responsables, como hiciera **Takuya** en un principio cuando aún vivía su madre, así que poco a poco van comprendiendo por qué él tuvo que optar por alejarse de los juegos y hacerse de responsabilidades mayores, y con ello no sólo recupera a sus amigos, sino que incluso el pequeño **Minoru** corre con la suerte de hacerse de un nuevo par de amiguitos.

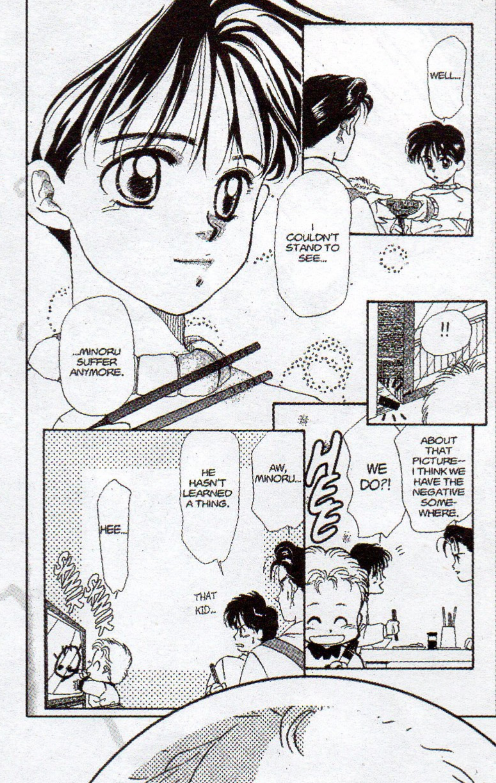
De la trama es todo lo que mencionaré, pero lo que si les diré es que a pesar de no parecer una historia nada atrayente en apariencia, **Akachan to Boku** te envuelve de inmediato en su trama tan tierna y encantadora, donde la autora, **Marimo Ragawa**, nos demuestra que no es tan necesario llenar páginas y páginas de interminables batallas con poderes mágicos, ni peleas a espada, ni viajar a universos fantásticos, sino por el contrario, transportarnos a un mundo más real donde todo es sentimientos humanos.

Akachan to Boku es obra de la mangaka **Marimo Ragawa**, la cual no es muy conocida aún por estos lados, pero que sin duda deben por lo menos echarle una ojeada a sus trabajos en los cuales nos muestra historias sencillas pero detalladas que se conjugan con un dibujo y trazo limpio y agradable a la vista, pues, no por nada, **Akachan to Boku** fue seleccionado como el manga ganador del premio de mejor historieta otorgado en la edición número cuarenta del concurso de la Editorial Shogakukan en 1995 y claro, ganándose el privilegio de ser animada para la pantalla chica un año después, en 1996.

Entre la mercancía que puedes encontrar de la serie está, obviamente, el manga, una serie de televisión de 35 capítulos, un libro de arte, Láser Disc con los capítulos de la serie donde incluso se incluye un mapa del lugar donde **Takuya** y **Minoru** viven y también los siempre indispensables discos con el soundtrack de la serie y los openings y endings, todos ellos editados por la **Toshiba EMI**.

La animación no posee nada novedoso, sin embargo, el dibujo es bastante fiel al manga demostrando un claro estilo shoujo donde la expresión de los ojos es el punto más fuerte e importante pues es a través de ellos como **Minoru** interactúa con su alrededor, tanto con **Takuya** como con el espectador mismo, haciendo innecesario el uso de palabras (ya que debemos recordar que el pequeño aún no sabe hablar).

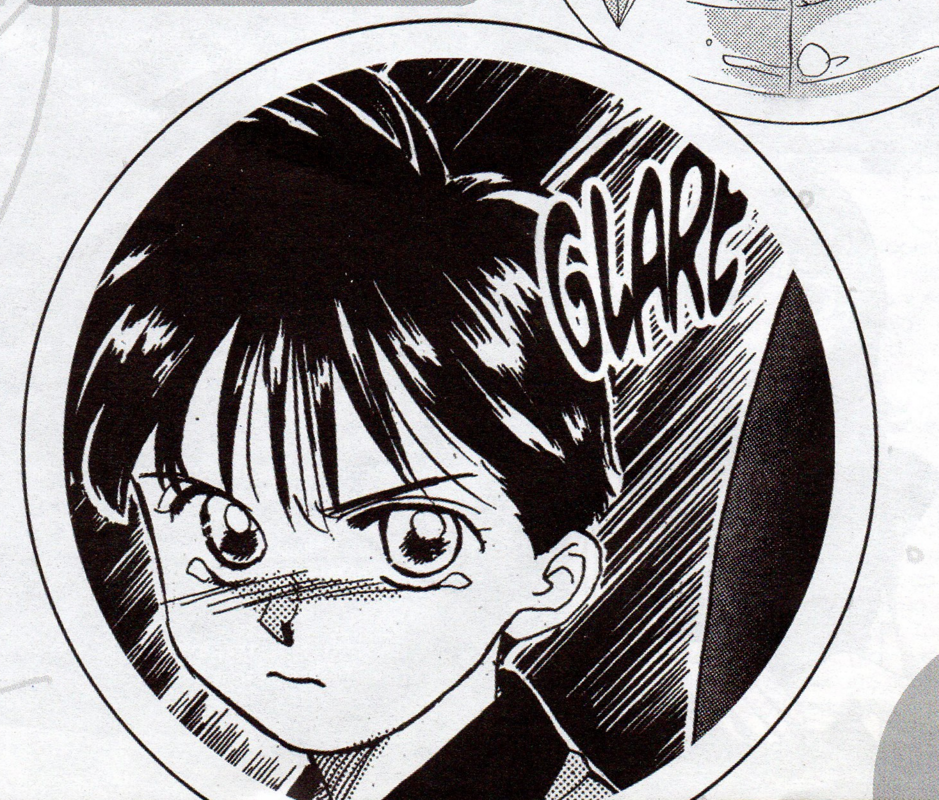
La historia puedes conseguirla en su versión manga publicada por la **Hakusensha** y en otros idiomas más como francés e italiano; y en ingles gracias a su publicación periódica en la revista **Shojo Beat** de **Viz**.



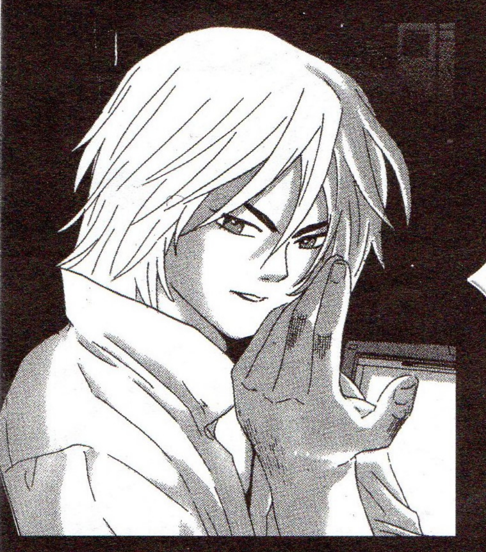
GÉNERO: SHOUJO DRAMA

Episodios: 35
Transmitida desde: el 11 de julio de 1996 al 26 de marzo de 1997
Opening: B.B.B. (Be Bad Boy) de Kenji Kohashi y Love Afair de Platinum Peppers Family
Ending: You de Sachiko Kumagai y Rouge Ni Naritai de Miyuki Kajitani

Seiyuus: Takuya Enoki, Kappei Yamaguchi
Minoru Enoki, Chika Sakamoto
Harumi Enoki, Mitsuru Miyamoto
Producida por: Estudio Pierrot y la TV Tokio







.Remote

Por Adalisa Zárate

K*urumi Ayaki* tiene la vida resuelta. Una vez que su querido prometido, *Shingo*, ha tenido una promoción en su trabajo como vendedor de autos, puede renunciar a la policía de tránsito y dedicarse 100% a preparar su boda y volverse una feliz ama de casa. Sin embargo, mientras realizan los preparativos para dicha boda, *Shingo* le confiesa que en realidad no hubo tal promoción, que es probable que le bajen el sueldo... y que tuvo que pedir un fuerte préstamo para poder pagar el anillo de compromiso.



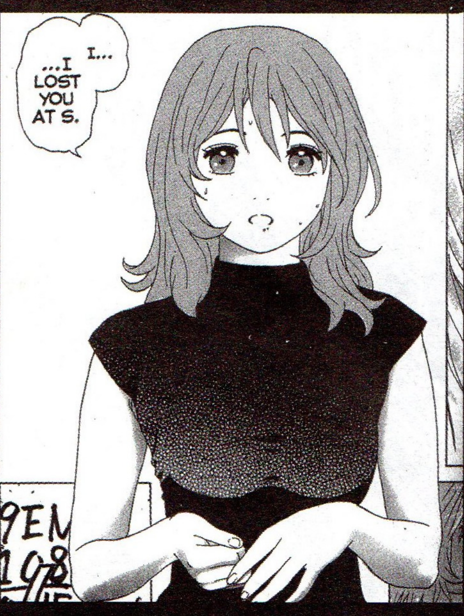
La noticia le cae a la pobre *Kurumi* como balde de agua fría y cuando decide tomar un tiempo en el tocador para organizar sus ideas y pensar en cómo ayudar a su futuro esposo, se cruza con un hombre vestido de payaso que va cantando una canción infantil. Al principio, *Kurumi* no le da mayor importancia, pero cuando segundos más tarde escucha a varias personas alrededor de un cadáver, ya no tiene tiempo de pensar en eso, porque descubre que sólo le queda una salida para poder continuar con los planes de su boda: regresar al servicio.

Para su mala suerte –o buena suerte, dependiendo de cómo lo quiera ver uno–, ya no hay vacantes en la policía de tráfico, pero debido a la renuncia de un detective de homicidios, *Kurumi* es ascendida de inmediato para trabajar en la división de Crímenes sin Resolver, Unidad A, a cargo del *Inspector Himuro*. En un principio, *Kurumi* está extrañada pues todo el equipo que le dan es una pistola, que ella apenas sabe cómo usar, y un celular. Cuando *Kurumi* está convencida de que todo es una broma, el inspector la llama y le da una serie de confusas instrucciones que terminan llevando a *Kurumi* a una vieja casa de estilo europeo en la que *Himuro* la espera en un cuarto oscuro en el sótano.

Lo que nadie le dijo a *Kurumi* cuando aceptó el trabajo es que *Himuro* es un genio deductivo capaz de resolver los crímenes más complicados, pero que debido a su excentricidad y a que es totalmente incapaz de sentir emociones, no sale nunca de su cuarto en el sótano por lo que necesita a un compañero que siga sus instrucciones y sea sus ojos, manos y representante en el mundo exterior y la pobre *Kurumi* es la nueva víctima para el detective. Si bien, no tiene nada de entrenamiento, es la única disponible y la única lo suficientemente desesperada como para no renunciar a pesar de los malos tratos de *Himuro* quien sólo se interesa en resolver los casos de manera analítica sin importarle la gente involucrada.

Para sopresa de *Kurumi*, el primer caso en el que van a trabajar juntos es nada menos que la investigación de la muerte del cadáver que la hizo regresar al servicio. Aparentemente, es la segunda víctima de un asesino serial cuya firma es vestirse de payaso, dejar que la policía lo vea y dejar un disco con una clave en la mano de la víctima, para informarle a todos quién será la víctima siguiente.

.Remote es una historia creada en equipo, con argumento de *Seimaru Amagi*, la mente tras la premisa original de **los Casos del Joven Kindaichi**, mas no de los argumentos en sí, y **Asesinato en Línea**. El arte corre a cargo de *Tetsuya Koshiba*, quien no es muy







conocido en Occidente aunque ha trabajado en Young Magazines y en títulos como **Tennen Shoujo Ban** e **Ikenai e Invitation**. No se puede negar que la premisa de la historia es bastante novedosa, aunque recuerda un poco al **Coleccionista de Huesos**, donde Angelina Jolie hace las veces de piernas para Denzel Washington; pero para los amantes de un buen misterio, resulta bastante agradable ya que las pistas estan ahí, pero el resultado de las investigaciones no es obvio a primera leída.

El mayor problema de **.Remote** es el arte. Para aquellos que opinan que lo importante en un manga es la historia y no el dibujo, **.Remote** puede tener suficiente encanto como para atraparlos por la duración de los 10 volúmenes que TokyoPop ha traducido al inglés. Para los que por el contrario, prefieren un arte más cuidado incluso si la historia deja un poco que desear, **.Remote** definitivamente no sería una buena elección ya que las líneas de *Tetsuya Koshiba* son mucho menos refinadas de lo que estamos acostumbrados a recibir de Japón, y tiende a caer en algo de fanservice completamente innecesario. Lo que sí se debe decir a su favor es que, sin importar que tan simples se vean los personajes, le mete muchísimo cuidado a los fondos creando un curioso contraste.

PERSONAJES

Kurumi Ayaki

Inició su carrera policiaca como oficial de tránsito por lo que su experiencia con el crimen se reduce a personas que no ponían suficiente dinero en el parquímetro, personas que se pasaban los altos y los límites de velocidad, y el ocasional peatón que cruzaba a mitad de la calle. Cuando la boda de sus sueños se ve amenazada por falta de fondos, Kurumi decidé regresar al trabajo dispuesta a llegar al altar con algunos lujos y no muriéndose de hambre. Como su viejo puesto ya está ocupado, es transferida a la Unidad de Crimenes sin Resolver al mando del Inspector Kozaburo Himuro donde comienza a aprender en la marcha las complicaciones del trabajo policiaco.

Kozaburo Himuro

Un genio deductivo que puede resolver casos sin necesidad de presentarse en la escena del crimen. Esto es una ventaja pues en realidad lleva un año sin salir de su habitación desde un accidente que le quitó la capacidad de sentir emociones, tales como empatía por el sufrimiento de otras personas, y, aparentemente, causó la muerte de todos sus seres queridos. A pesar de eso, las personas que lo conocen aseguran que sí tiene aprecio por Kurumi, quien fue asignada para ser sus piernas y ojos fuera de la casa.

Shingo

El prometido de Kurumi, vendedor de autos sin mucho éxito que debido a la recesion por la que pasa Japón se ve obligado a apretarse el cinturón si es que desea poder gastar dinero en la boda con la que sueña Kurumi. Lo que no puede negarse de Shingo es que tiene una enorme paciencia con el trabajo de Kurumi ya que en el momento en el que ella empieza a trabajar en homicidios, tiende a dejarlo plantado con muchísima frecuencia llegando al grado de dejarlo abandonado en un cuarto de hotel, cuando Shingo planeaba una noche romántica.

Bob Kato (El Bobhemoth)

Otro ayudante de Himuro. Es un gigante que parece nunca dejar de comer. Bob tiene un pasado oscuro pues Himuro tiende a recordarle que si no trabajara para él estaría en la carcel, pero le agarra cariño de inmediato a Kurumi y tiende a defenderla de los maltratos incidentales del insensible detective. Es capaz de saber si una persona está mintiendo con sólo tocarle el pulso y hace las veces del hombre fuerte para Himuro, así como de refuerzo y guardaespaldas de Kurumi.

Hanae

El ama de llaves de Himuro, y aparentemente la única que realmente comprende al insensible detective. Hanae es una mujer mayor que sólo observa lo que pasa en la casa e intenta por todos los medios posibles y a su alcance el evitar que Kurumi renuncie cada vez que Himuro la hace enojar. Es ella quien le revela a la joven cuál es la situación mental del inspector, aunque no entra en detalles de cómo fue que dejó de sentir emociones.



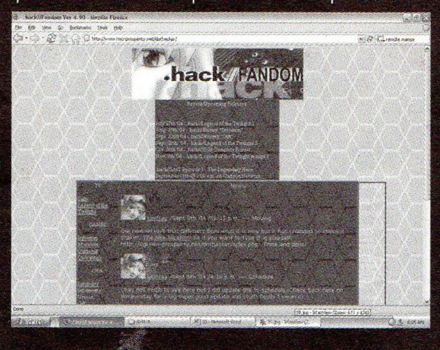




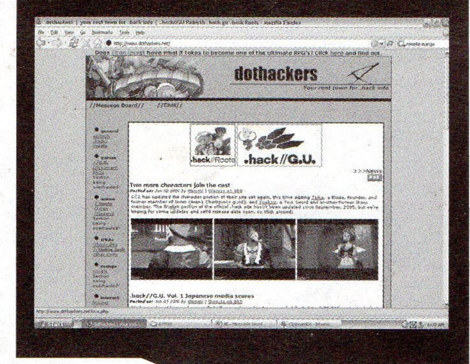
Por Adalisa Zárate

Ya que hablamos de las ventajas de internet en este número, una de las principales es que no importa que tan rara, desconocida o nueva sea una serie, existen fuertes posibilidades de que no seas el único fan de ella y que, por lo tanto, alguien, en algún lugar del mundo, esté formando un sitio, fanlisting, foro de mensajes o comunidad en línea para dicha serie. El único problema de esto es que encontrar un buen sitio –o un sitio a secas- de alguna serie, es muy complicado, incluso con ayuda de un buen buscador, especialmente cuando los títulos de las series son palabras de uso diario (agradezcamos que a la fecha, nadie haya escrito un manga titulado And).

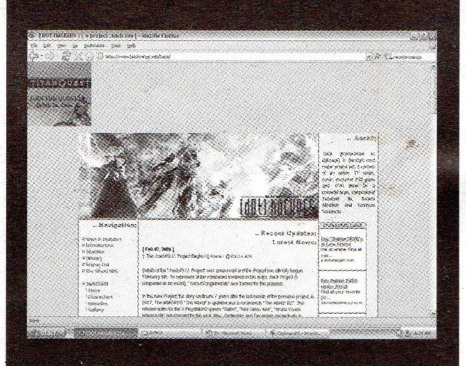
.hack//fandom: Sitio dedicado a todas las versiones existentes de .hack (dot hack), .hack//fandom es una fuente bastante completa de información que va en su versión 4.90. No importa si buscas información de la serie Sign, la serie Legend of the Twilight, los juegos Infection, Mutation, Outbreak, Quarantine, o los OVAS Liminality, Intermezzo, Unison o Gift, en este sitio podrás encontrarlo. Pero aunque la información está muy completa, su última actualización fue en el 2004, lo cual es una verdadera pena, pero lo incluimos por ser de los primeros.



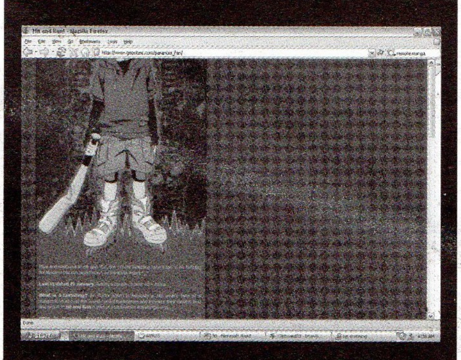
Dothackers: Por otro lado, http://www.dothackers.net/ fue actualizada este mismo año con la nueva serie, .hack//roots, y se precia de mantenerse al día en la franquicia que aumenta año con año. Ideal especialmente para los que están un poco confundidos con el juego y su sistema. Este sitio incluye las indispensables guías paso a paso para poder terminar los cuatro juegos sin problemas –a menos que prefieran hacerlo por su cuenta y sin ayuda–.



(dot) Hackers: Aunque se llaman igual, éste no es el mismo sitio que el anterior, ya que (dot) Hackers tiene un poco más de énfasis en el anime y sus variaciones, aunque no por eso deja de ponerle atencion a los juegos. Su navegacion es sencilla, aunque con más gráficas que dothackers, por lo que para los adoradores de las imágenes puede resultar un mejor sitio.



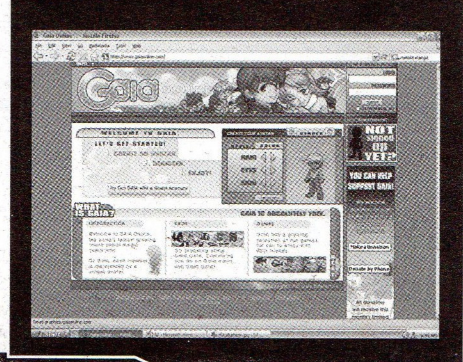
Hit and Run!: Vamos a admitirlo; la premisa de Paranoia Agent es bastante extraña. Y dado que la publicidad que se le ha dado a la serie es igual de curiosa (pues, ¿cuándo se había visto que no nos mostraran el rostro del protagonista?), tal ves por esa razón, esta fanlist apenas está creciendo, con sólo 64 miembros, pero si te gusta la serie es el mejor lugar para conocer a otros fans como tú. Eso sí, dejemos los bats en casa, ¿va?



Ragnarok the Animation –fanlisting-: Si bien el juego de Ragnarok no ha tenido tanta promocion como la franquicia .hack, eso no significa que no tenga fans alrededor del mundo. Un muy buen lugar para darte una idea de quiénes son fans de la serie, así como para conocer lo más básico de la animación de Ragnarok es esta sencilla pero informativa fanlisting dedicada al anime basado en el juego de computadora.



Gaia on Line: Y hablando de juegos de rol y comunidades en línea, no se puede dejar de mencionar Gaia On Line, la única comunidad en línea donde los avantares de los miembros son chibis a los que se les puede intercambiar ropa, cabello, y accesorios que se compran con oro virtual que puede conseguirse en juegos y en actividades de la comunidad. Además, también cuenta con foros de discución y diarios en línea para todos los miembros. ¡Ah!, y es gratis para cualquier persona que desee pasar un buen rato.





PARANOIA AGENT

Cuando tus miedos se van... por un golpe en la cabeza

Por Carlos Salto (Yuto Kigai)

Las presiones de la vida diaria pueden llegar a ser muchas, a tal grado que uno puede llegar a tener demasiada tensión y reaccionar de muchas formas, ya sea llorando, gritando o incluso de formas más violentas o calmadas. Uno puede llegar a tener hasta paranoia debido a esto.

Esto es lo que nos plantea esta serie que nos va mostrando lo más oscuro que puede llegar a tener uno en la mente, ya sea por problemas en el trabajo, o bien, verdaderos dramas existenciales.

Las situaciones entre los personajes se van mezclando poco a poco, y la misma trama nos hace creer que los personajes que se van presentando no tienen nada que ver entre sí, por lo que al ver este anime uno debe de estar muy atento en lo que pasa, y no es para menos ya que el autor de este título es nada más y nada menos que **Satoshi Kon**, conocido por **Perfect Blue**.

Como en **Perfect Blue**, **Satoshi Kon** juega con nuestras mentes haciéndonos entrar en un estado de paranoia por no saber qué se espera en cada escena y teniéndonos a la expectativa.

Paranoia Agent mantuvo al público japonés en suspenso durante 13 episodios, que se transmitieron del 2 de febrero del 2004 al 17 de mayo del mismo año, con MAD STUDIO a cargo de la animación.

En los storyboard nos encontramos con gente como Rintaro (**Dragon Quest**, **X Movie**), Koujiro Tsuroka (**Sen to Chihiro**, **Mononoke Hime**) y Mamoru Sasaki (**Aria**, **Ghost in the shell**, **Jin Roh**), quienes a pesar de tener una corta trayectoria han trabajado en producciones de muy buena calidad, al igual que Susumu Hirasawa (**Millenium Actress**), quien está a cargo de la música y sólo ha tenido en su haber 4 o 5 trabajos.

LA HISTORIA

Un anciano se encuentra escribiendo lo que parece ser una ecuación en el piso de un estacionamiento, de pronto se queda pasmado viendo hacia la acera de enfrente. Un camión de pasajeros va pasando y una muchacha se percata de este hombre y también lo observa asombrada. Cuando el transporte avanza, el viejo ve que hay escrito un graffiti en la pared que dice Shonen bat viene.

Dentro de un cubículo en una oficina hay muchos muñecos de peluche, de variadas formas y colores. En la computadora alguien se encuentra dibujando bocetos de más animalitos tiernos, pero son borrados rápidamente. Tsukiko es la que hace estas diagramaciones (la misma chica que estaba en el autobús). Esta muchacha es una diseñadora de peluches de gran renombre y es creadora de un perrito morado con negro llamado Maromi, que es todo un ícono de la cultura pop japonesa.

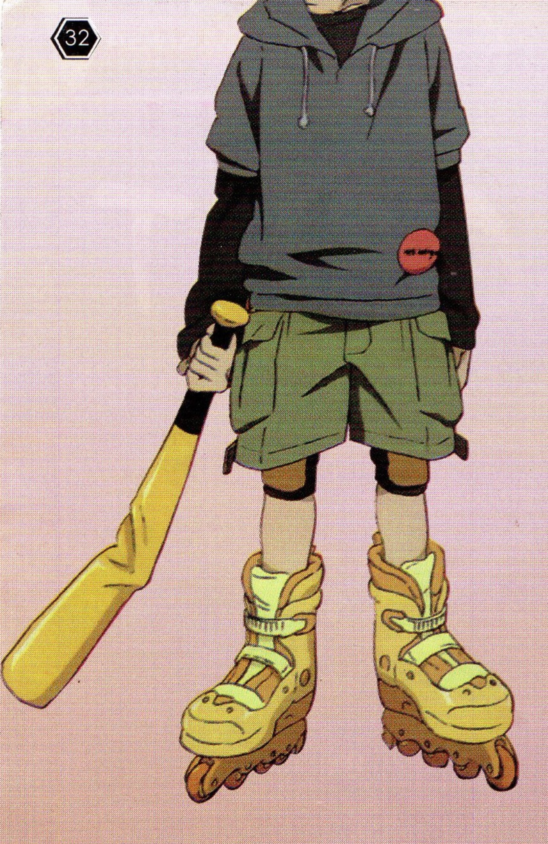
Tsukiko-chan está muy presionada, ya que el estudio donde trabaja está presionando bastante para que saque su próxima creación, sin embargo ella está bloqueada totalmente y no puede hacer nada.

Saliendo del trabajo, Tsukiko-chan va por una calle oscura y se espanta al ver a una anciana indigente. Ésta se le queda viendo y Tsukiko sale corriendo del lugar, pero cuando voltea ve que no hay nadie en la calle, por lo que se va huyendo bastante asustada, cosa que hace que se caiga.

Tsukiko-chan se ha raspado la rodilla. Sus cosas están regadas por todo el estacionamiento por donde ella pasaba. Los dibujos se esparcieron por un buen pedazo del estacionamiento, quedan-



2004年2月2日より毎週月曜深夜0時帯 WOWOWで放送開始！（リピート放送・毎週火曜日



do debajo de un carro. Tsukiko tiene que agacharse para recogerlo pero no lo alcanza. Justamente cuando lo toma su blusa se desgarra, ella comienza a llorar y en eso es atacada por un chico con un bat.

No está por demás decir que al día siguiente se hace un verdadero escándalo por el suceso que le pasó a Tsukiko. Periodistas han hablado al estudio preguntando por los hechos. En la televisión pasaron la noticia, en fin, todo un caos.

Dos detectives de la policía llegan al hospital para interrogar a Tsukiko, pero ella está envuelta en sus propios pensamientos. Karino Y Mitsuhino, los policías le preguntan si recuerda cómo era el tipo que la atacó. Ella sólo se limita a decir que el bolso rojo, que llevaba el día anterior, realmente le gustaba. De pronto agarra su cuaderno de dibujo mientras dice que el tipo quién la atacó llevaba un bat dorado y que parecía ser un niño de quinto o sexto de primaria, para después entrar en un estado de locura breve, tirando el cuaderno.

Akio Kawasu es regañado por un encargado del hospital debido a que no ha pagado la estancia de su padre en éste. Akio ha ido al hospital para averiguar qué ha pasado con Tsukiko, pues es reportero, y una vez que el regaño termina, se encuentra con los detectives para sacarles información, sin embargo, no lo logra. Karino y Mitsuhiro se van y Akio decide hablar con una enfermera para que le dé información y ésta le da el número de cuarto de Tsukiko.

Por otro lado, los detectives se dirigen hacia su carro, Karino cree que Tsukiko ha inventado el hecho de que fue atacada por un niño, sin embargo, Mistuhiro cree que esta chica tiene razón y saluda a Tsukiko quien se está asomando por la ventana de su cuarto. Mitsuhiro le hace una apuesta a Karino: si la chica tiene razón en lo que ha dicho, entonces Karino tendrá que pagar la cena. El carro arranca y vemos que aquel lugar en el cual se encontraban estacionados es en donde el padre de Akio había hecho su ecuación.

Por su parte, Akio comienza a investigar sobre el caso. Primero se dirige a un café internet, donde le pide a unos chicos que les deje usar su máquina, una vez encontrados los datos, se retira dejándoles un agradecimiento a los niños para después dirigirse a la compañía.

Mientras tanto, los detectives también han empezado a hacer su investigación, y conforme van preguntando a la gente, dan con la vivienda de la anciana indigente que apareció antes de que Tsukiko fuera atacada. La casa de la anciana es una casa de campaña colocada en un parque, por lo que Mitsuhiro tiene que preguntar desde afuera si pueden interrogarla. Para sorpresa de los dos policías, se encuentran con que adentro está Akio, quien también está buscando información, según él para ayudarles.

Tsukiko está revisando su bbs en internet, muchos fans están preocupados por ella, pero se sorprende al ver que varios usuarios no le creen llamándola mentirosa y cosas por el estilo, dejándola desconcertada. Sin querer tira su muñeco Maromi (¡qué tal!, siempre la acompaña). De pronto, el perro se levanta y comienza a decirle a Tsukiko que la gente está celosa de ella porque es especial y que la gente es mala.

Al día siguiente, Tsukiko va a trabajar y se encuentra con Akio en su camino. A Tsukiko se le cae el celular y éste lo levanta, cosa que aprovecha para presentarse y decirle que quiere hacerle algunas preguntas acerca del incidente dándole una tarjeta. Tsukiko le quita su celular diciéndole gracias e ignorando totalmente la tarjeta, entonces Akio se voltea y le enseña un dibujo que encontró (que había recogido con anterioridad en el campamento de la anciana). Durante su entrevista, Akio le comenta cosas que sus compañeras de trabajo han dicho imitando su voz (una escena un poco bizarra, ya que este señor sale caracterizando a las mujeres con todo y maquillaje). Al final de la entrevista, Akio le pregunta si fue verdad lo del incidente, en ese instante, pasan unos muchachos patinando y Tsukiko se exalta pensando que le darán un batazo en la cabeza.

Tsukiko va a hacer una declaración a la policía diciendo que se acuerda que el chico traía unos patines. El rumor del Shonen Bat ha comenzado a correrse por varias partes de la ciudad, como si se tratara de una leyenda urbana. Vecinas, niños de primaria y chicas de secundaria comentan lo ocurrido.

Durante la noche, Akio va en busca de Tsukiko a su casa para pedirle que le ayude con su historia. Tsukiko, al llegar a su casa, lo ve y sale del edificio huyendo de Akio.

Ya en la calle Akio le pide que no se vaya, pero ella trata de caminar más de prisa y se cae. Al levantarse, deja un pañuelo con un bordado de Maromi. Un chico en patines sale de la nada y le pega a Akio. Tsukiko está escondida y muy asustada cuando llega el Shonen Bat frente a ella, limitándose a decir: "Estoy en casa", para luego irse patinando entre las calles oscuras. El segundo incidente con el Shonen Bat ha sucedido.

Yuichi Taira es un chico bueno en todo, desde la escuela hasta en los deportes, por eso le dicen Icchi, haciendo referencia a que es número uno en todo. Sin embargo, durante este día no le iría muy bien.

Después de haber sido el chico más popular, sus compañeros de la escuela comienzan a ignorarlo, pasando de largo cuando se lo llegan a topar, al llegar a su casillero, donde guardan los zapatos, Icchi se encuentra con una nota que dice: "Tú eres el Shonen Bat".

En las noticias han dado la notificación del atacante, la cual concuerda perfectamente con la descripción de Yuichi. Como Yuichi se postuló como presidente estudiantil, Shogo Ushiyama, su oponente, ha hecho correr este rumor para desprestigiarlo, sin embargo, Shogo se muestra tranquilo y amable con Yuichi, incluso hasta lo saluda y le echa porras.

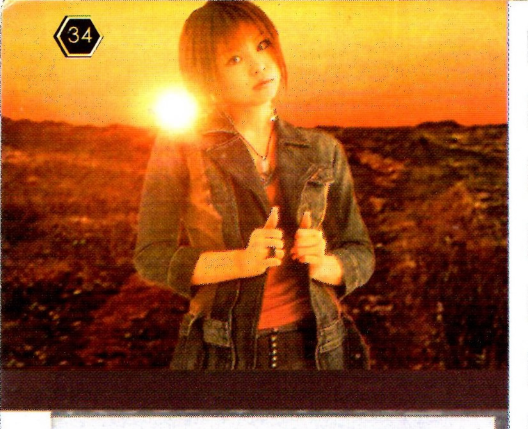
Yuichi, al llegar a su pupitre, se encuentra con que éste está todo grafiteado diciendo que él es el Shonen Bat, por lo cual comienza a sentir coraje contra Shogo, en cierta forma se siente intimidado.

Tsukiko está en un interrogatorio con los detectives, quienes le preguntan si vio a su agresor, pero ella es algo despistada y contesta con cosas que no tienen nada que ver.

Yuichi es ignorado en las actividades escolares y deportivas, realmente está enojado, sobre todo cuando ve que la escuela tiene su atención con Shogo. Yuichi está sacado de onda, ya que está siendo difamado de una forma bastante vil.

Como pueden leer o se podrán imaginar hasta el momento, el personaje principal, que viene siendo nuestro antagonista, en cierta manera está presente, ya sea físicamente o por la mención que hacen los demás personajes. Cada capítulo nos va mostrando distintas situaciones, y al principio uno puede pensar que ningún personaje tiene que ver entre sí pero se van relacionando de una u otra forma gracias al Shonen Bat. Los miedos y paranoias de los personajes los vamos conociendo conforme avanzan los capítulos.

Para finalizar, he de decir que la serie vale la pena y, como en los trabajos anteriores de Satoshi Kon, nos va envolviendo en la trama y a la vez va enredando ésta a tal grado que comienza a jugar con nuestras mentes, lo cual hace que no puedas especular sobre lo que va pasar. También se nos muestran diversas técnicas de animación en varios capítulos, muchas de las cuales poseen mucha calidad (para el anime japonés claro) y otras nos recuerdan más a series normales de anime, aunque esto es sólo una forma más que se eligió para contar esta historia que sin duda alguna no debes pasar por alto y que debe de estar en tu colección si te precias de ser un akiba-kei.





Es curioso que me haya topado con muchos de los grupos de jrock, pop y visual que conozco por mero accidente, y como no podía ser menos, éste es uno de ellos.

A **Day After Tomorrow** lo conocí allá por el año del 2002, cuando hicimos un intercambio entre un amigo y yo de los videos más recientes que habíamos conseguido; por ese entonces sentí que no cabía otra cosa en mi sistema que no fuera el visual, y de hecho mi amigo es un completo visualero y metalero en toda la extensión de la palabra y, sin embargo, bajó un video llamado My Faith por error, creyendo que se trataba de un video de algún otro grupo visual, pero al verlo nos topamos con algo completamente distinto.

Una chica de apariencia dulce y encantadora, con mirada tierna y una voz agradable, curiosamente encandilante, y más curioso aún, fue que tanto la canción como el video nos terminó por gustar a ambos; habíamos caído bajo el encanto de una dieciochoañera de nombre Misono Koda y de **DAT** (**Day After Tomorrow**).

Nombre un tanto curioso para el grupo, aunque hay que admitir que si de nombres raros, extravagantes o incoherentes para artículos, una marca o, en este caso, un grupo musical, los japoneses se pintan solos, así que simplemente llamémoslo **DAT** y comencemos con la historia de este grupo.

DAT comenzó, llevó y terminó su carrera como un experimento más de la compañía discografía **Avex Trax**, el cual comenzó a planearse desde finales de los 90's; y para formar el proyecto se seleccionaron músicos jóvenes que habían entrado a formar parte de la empresa y que buscaban convertirse en músicos y compositores, así que entre los elegidos estuvieron Kitano Masato como escritor, compositor y guitarrista, Suzuki Daisuke como escritor y tecladista; ahora, lo que faltaba era una vocalista, un rostro nuevo que atrajera al público por su belleza, su encanto e inocencia, en otras palabras, una Idol, sólo que no querían un simple rostro bonito, sino una voz que tuviera potenciales reales para ser trabajada durante la existencia del grupo y aprovechada en un futuro, así que se realizaron una serie de audiciones entre aficionados buscando la voz apropiada, resultando como elegida una chica de tan sólo 16 años que había firmado simplemente como Misono. Siendo ella la ganadora, se dieron a la tarea de buscarla de inmediato sin imaginarse que el esfuerzo no era tan necesario ya que prácticamente la tenían en la punta de la nariz, pues resultaba que Misono era la hermana menor de la ya famosa cantante de R&B, Kumi Koda, sólo que todo había permanecido en secreto.

Pero bien, ya teniendo reunido a todo el grupo, tal y como los ejecutivos de la empresa lo querían, era momento de enfrentarlos al público y para ello les darían un pequeño empujoncito de fama y respaldo, cosa que correría a cargo de dos de los principales productores de Japón, y de la **Avex Trax** por supuesto; los elegidos fueron Max Matsuura (productor de Ayumi Hamasaki) y Mitsuru Igarashi (ex tecladista, compositor y productor de Every Little Thing) los cuales se encargarían de componerles alguna canción, hacerles arreglos, crearles una imagen y hacerles la publicidad necesaria en radio, televisión y prensa, así para debutar oficialmente el 7 de agosto del 2002 con un mini álbum, un single y un DVD con el video del tema principal Faraway, el cual también se usó como música de fondo para un comercial de la compañía de dulces Morinaga teniendo con ello una aceptación inmediata.

Tres meses después sacaron un segundo mini álbum **Day After Tomorrow II**, el single My Faith con DVD; ambos discos aparecieron entre los principales mapas de la lista Oricon.

Para en verano del 2002, hicieron su primera presentación en vivo en el festival Avex A-nation demostrando que en ese corto tiempo ya se habían ganado un lugar importante dentro del público

Para enero del 2003, sacaron su tercer single Futurity, que también fue usado para un comercial de televisión; y para marzo de ese





Day After Tomorrow

Por Eurídice M. Lozano A. (Niikura Yuri)

mismo año, **DAT** saca a la venta su primer álbum completo Elements en tres versiones diferentes, todas ellas de edición limitada.

Todo podría considerarse miel sobre hojuelas para el grupo, su carrera era prometedora, tenían una gran cantidad de fans, tanto de sus melodías como de la imagen de dulzura y alegría que Misono proyectaba, y así continuaron por tres años, con una gira de conciertos, los dos mini álbum que sacaron, tres álbumes completos y once singles; y quizá habría durado más su popularidad de no ser porque el tiempo que le tenían planeado al grupo, se estaba terminando, aunque antes de que eso ocurriese se colocan como ganadores de un Disco de Oro y un premio como mejor grupo revelación del año.

Finalmente, después de cuatro años de indudables éxitos, el tiempo destinado para **DAT** se vence y se separan oficialmente en agosto del 2005, donde se anuncia en conferencia de prensa que tanto Masato como Daisuke continuarían trabajando en equipo para la **Avex Trax**, ahora sólo como escritores y compositores para otros artistas; mientras que Misono ya tenía una imagen bastante conocida y consolidada como para continuar ahora ella sola como solista; debutando en marzo del 2006 con el single VS y presentándose en concierto en la discoteca más grande de toda Ásia, la Velfarre, propiedad nada menos que del famosísimo productor Komuro Tetsuya.

Y así es como en tres cortos años y con un buen plan mercadotécnico se vio nacer, crecer y desaparecer a un grupo que ya estaba dejando marca en el mundo del ajetreado panorama musical japonés, y aunque es de admitirse que por un lado puede parecer cruel que desde un principio **DAT** haya sido creado para ser famoso pero no para durar mucho tiempo, sí logró obtener los resultados que la empresa esperaba.

Los tres integrantes que formaron lo que alguna vez fue **DAT** continúan por su cuenta manteniéndose bajo los reflectores.

La música de **Day Alter Tomorrow** no es realmente nada novedosa ni impresionante, sino que, de hecho, encaja muy bien dentro del concepto de comercial, sin embargo, posee un encanto que difícilmente pasa desapercibido; y hay que reconocerlo, oírlos no hará que se conviertan en el centro de tu existencia, pero sí te harán pasar un momento agradable, con una sonrisa.

INTEGRANTES

Misono (Vocalista)
Nombre real: Misono Koda
Fecha de nacimiento: 13 de octubre, 1984

Masato Kitano (Guitarrista)
Fecha de nacimiento: 25 de octubre, 1974

Daisuke Suzuki (Tecladista)
Fecha de nacimiento: 27 de octubre, 1978

DISCOGRAFÍA

Singles
Faraway (2002/8/28)
My Faith (2002/12/4)
Futurity (2003/1/22)
Stay In My Heart (2003/4/16)
Day Star (2003/7/24)
Moon Gate (2003/9/3)
Dear Friends / It's My Way (2003/12/17)
Hotarubi / Show Time (/ Show Time, Hotarubi / Show Time?) (2004/2/4)
Lost Angel (2004/8/25)
Kimi To Aeta Kiseki (Kimi To Aeta Kiseki?) (2005/1/13)
Yuri No Hana (Yuri No Hana?) (2005/2/23)

Mini Álbumes
Day After Tomorrow (2002/8/7)
Day After Tomorrow II (2002/11/20)

Álbumes
Elements (2003/3/26)
Primary Colors (2004/2/18)
Day Alone (2005/3/9)

Compilaciones
Single Best (2005/8/17)
Complete Best (2005/8/17)

DVD-VIDEO

Faraway (2002/8/7)
My Faith (2002/11/20)
DAY ALIVE~1st Live Tour 2003 elements~ (2003/12/17)
DAY CLIPS (2004/3/10)
More than a Million Miles (2004/6/9)
'Lost Angel ~Ano Hi, Midori ni Kimi ga Ite~ (2004/9/29)
Day Alone ~Manohra to Hime-chan~ (, day alone ~Manohra to Hime-chan~?) (2005/3/24)

DVD-Audio
Kimi to Aeta Kiseki (, Kimi to Aeta Kiseki?) (2005/1/13)
Yuri no Hana (Yuri no Hana?) (2005/2/23)

Super Audio CD
Kimi to Aeta Kiseki (Kimi to Aeta Kiseki?) (2005/1/13)
Yuri no Hana (Yuri no Hana?) (2005/2/23)

DISCOGRAFÍA MISONO

Singles
VS (29 de marzo 2006) - #4 32.920 copias vendidas
Kojin Jugyo (Kojin Jugyo?) (5 de mayo 2006) - #15 14.084 copias vendidas
SPEED LIVE (SPEED LIVE?) (12 de julio 2006)



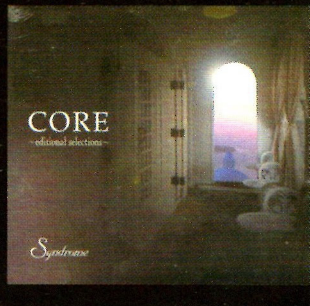






Kisaki (Parte 1)

Por A.O.I.





A pesar de haber escuchado a **Syndrome**, **La:Sadies**, **Mirage** e incluso a **Phantasmagoria**, nunca había puesto atención en **Kisaki**. Sí, sé que las canciones de las bandas mencionadas son buenas, pero no me convencían mucho cuando las conocí (mis gustos en aquel entonces prácticamente se limitaban a **Dir en Grey**, **X Japan** y **Luna Sea**). Sin embargo, hace poco me encontré con un sencillo tributo a las bandas de visual kei, hecho por **Kisaki** en colaboración con Yui, vocalista de **Vidoll**. Ahí se encontraban 3 covers. El primero era Chuuzetsuji de **Kuroyume**, el segundo era ID de **Mirage**, una de sus antiguas bandas y el último era **White Period** de **La'cryma christi**. A decir verdad, al escuchar estos covers recompuestos quedé impactado por la creatividad y calidad de este bajista y comencé a conseguir todo su material, lo cual me llevó a escuchar bien las bandas a las que no les había puesto la debida atención hasta ese momento.



LA:SADIE'S

Hablar de **Kisaki** es remontarnos al año de 1995 cuando Kyo decide formar una banda que tocaba covers de **Luna Sea** y **Kuroyume** entre otros (Kyo tenía gran influencia de Kiyoharu, por cierto). Cuando tuvieron más experiencia tocando, decidieron cambiar el nombre a **La:Sadie's**. En este momento la banda cambió de miembros, quedando solamente Kyo, Shinya, Kizaki y agregándose a la alineación Die y Kaoru.

Su primer demo se llama Nokosareta Kioku no Monogatari que sería seguido por Kakuu to Gengitsu. A decir verdad, su música era un poco confusa al principio, aunque dejaban entrever lo que vendría después. Kaerazaru Kioku, su tercer single, hace que notemos más el talento de **Kisaki** ya que la canción es llevada por el bajo y la batería, mezclándose con la voz de Kyo.



Objexxx fue su primer sencillo que, junto con algunos demos anteriores como Seimei no Tsumi, es rápido y lleno de alaridos, los alaridos de Kyo como ya nos tiene acostumbrados. LuCiel, su segundo y último sencillo, nos muestra un sonido bastante maduro y que sin duda alguna nos recuerda a las baladas que **Dir en Grey** hacía después. La canción está muy bien realizada, aunque eso sí, muy larga.

El bajo de **Kisaki** era esencial en las composiciones de La:sadie's y que todavía en **Dir en Grey** se ha mantenido (excepto en el álbum Vulgar) con Toshiya en la banda. Canciones como Maimu eran la muestra de la influencia que tenían de Luna sea y Kuroyume. La discografía de La:Sadie's tuvo un total de 9 demos y 2 sencillos, pero debido al carácter de **Kisaki**, éste se fue de la banda y en su lugar entraría Toshiya para terminar formando la banda que todos conocemos como **Dir en Grey**.

MIRAGE

El mismo año que abandona **La:Sadie's**, **Kisaki** crea Mirage con un estilo mas personal, musicalmente hablando. Kisaki como bajista y líder junta a Tomo como vocalista, Rui como primera guitarra, Yayoi como segunda guitarra y Hiro como baterista, aunque después cambiaría su nombre a Ayame.

Su primer trabajo es en: Rouge que fue lanzado en formato demo durante abril de 1997, dos meses después del lanzamiento del single LuCiel de **La:Sadie's**. Unos días más tarde lanzarían su primer maxi-single, Shilhoutte, seguido de Síndrome y Génesis. Dos meses después sacan Mirage, su segundo demo.

Era cuestión de tiempo para que sacaran un mini álbum, el cual sale durante octubre, sin embargo la salida de este disco no impidió que durante 1998 Tomo dejara la banda.

Era momento de un cambio de imagen y de música, así que con la llegada de Akira su música cambia a algo más oscuro. La voz de Akira podría considerarse más melódica que la de Tomo, pero manteniéndose dentro del mismo tono. La música en esta etapa ya tiene





también un estilo más definido. Rain fue su primer sencillo con Akira y salió durante mayo de 1998. Musicalmente hablando, este sencillo se escucha más maduro, mucho mejor trabajado y la canción principal, que lleva el nombre del single, es tranquila. Las canciones comienzan a escucharse más melancólicas y los arpegios de guitarra están presentes.

Su siguiente trabajo fue **Grave**, que al igual que los anteriores es un maxi single. La carrera de esta banda comenzó a tener más relevancia, dando varias presentaciones y sacando a la venta su segundo mini álbum Risk en eve. Poco después sale su segundo VHS con PV's, Death and Rebirth y a pesar de que comenzó a haber rumores de su supuesta separación, siguieron adelante.

Estos rumores se confirmarían poco después de la salida del maxi single Air. La banda se separaría después de sacar un video en vivo con el nombre de To Scape, una verdadera desgracia para los fans de la banda.

Mirage es de esas bandas con un sonido único y que a pesar de su corta duración, muestra las excelentes ideas que tiene **Kisaki** al momento de componer canciones, que son bastante melodiosas y, si bien, al principio de **Mirage** las canciones se parecían un poco más a lo último que presentaba en La: sadie's, éstas fueron cambiando metiendo elementos como sintetizadores. Cabe destacar que durante la formación de esta banda, **Kisaki** también forma Matina, su propio sello musical.

Kisaki como bajista y compositor es bastante bueno y es de los únicos músicos que siguen manteniendo ese sonido tan característico que tenía el visual kei durante los 90.



SYNDROME

Al igual que **Mirage** y **La:Sadies**, esta banda fue bastante conocido por muchos. Syndrome tiene un estilo más pesado y oscuro que sus antecesoras, el uso de sintetizadores termina siendo esencial dentro de su música.

El 16 de enero se forma **Syndrome** con **Kisaki** en el bajo, Tatsuya en vocales, Ruiza y Ken en las guitarras y Shion en la batería. Durante casi dos meses estuvieron ensayando y preparando su primer trabajo que fue el sencillo llamado Usagi to Hitsuji, y a los pocos días sacaron su primer demo llamado Sexual, que distribuyeron durante un concierto. Durante marzo también tienen sus primeros Oneman live y unos meses más tarde aparecerían en un programa de televisión.

La banda comenzó a ganar popularidad durante una presentación, distribuyen otro demo, esta vez se trata de Destruction of Sexual. Namida no Kagen sale a la venta durante julio y siguen teniendo más conciertos, presentándose en un evento con bandas como Psycho le Cemu entre otras.

Su primer mini álbum sale el 22 de noviembre con el nombre Fiction y al mes sale Sosei, su segundo mini álbum.

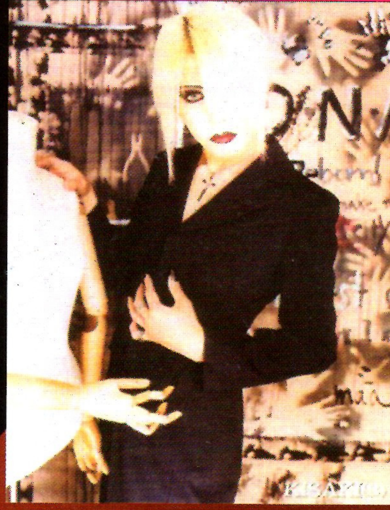
Para principios del 2001 vuelven a editar Usagi no Hitsuji ~Tragic Final fiction que es seguido por Nostalgia, que sale el 28 de febrero. Su tercer VHS es lanzado el 25 de abril y a los 4 días de este lanzamiento surge una triste noticia para los fans: Ken y Tatsuya se retiran de la banda después de un concierto.

Syndrome es una de aquellas bandas que a pesar de ser pesada, tiene un sonido muy melodioso, llegando a ser bastante agradable para uno, eso sí, tiene bastantes géneros mezclados, desde el dark wave, pasando por el gótico, hard rock y algo de balada.

Para desgracia de muchos, Kisaki ha sido muy inconstante dejando muchos proyectos a medias ya que a pesar de sus excelentes ideas, nos deja picados queriendo escuchar más de él, pero a pesar de esto ha dado a conocer a mucha gente que ha estado en sus proyectos, tales como Tatsuya y Ken, que formaron D, una banda bastante popular de visual kei.

¿SABÍAS QUÉ?

A pesar de su inconsistencia, uno debe admitir que el talento de Kisaki es difícil de ignorar. Además de ser parte de Levia, Laybial, SheyDe, Deprive, Stella Marya, Mirage, Anti Feminism, Kisaki Project, Kansai Kizoku, La Sadie's, Syndrome y Phantasmagoria, Kisaki también ha trabajado como ejecutivo en las disqueras Matina y Under Code Productions, ambas dedicadas completamente al Visual Kei.









LA ÚLTIMA Y NOS VAMOS

FICHA TÉCNICA:
Título:
Ginban Kaleidoscope
Género:
Shojo
Director:
Shinji Takamatsu
Producción:
Aniplex

Actores y Personajes:
Ayako Kawasumi como Tazusa Sakurano
Hiroyuki Yoshino como Pete Pumps
Chiwa Saito como Yohko Sakurano
Hiroko Suzuki como Yukie Mishiro
Isshin Chiba como Kazuya Nitta
Juurouta Kosugi como Yuuji Takashima
Kazusa Murai como Kyouko Shitou
Mamiko Noto como Lia Garnet Juitiev
Marina Inoue como Mika Honjou
Maya Okamoto como Dominique Miller
Daisuke Matsuoka como Enyama
Youji Ueda como Dios

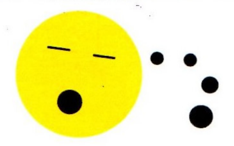
Número de Episodios: 12

Opening:
Dual por YeLLOW Generation

Ending:
Energy por Marina Inoue

Tazusa Sakurano es una joven patinadora sobre hielo que esta segura de que su belleza vale aproximadamente diez billones de yens. Además de modesta, la niña es talentosa, pero mientras competía en el Grand Prix de Patinaje de Figuras Femenil en Montreal, un tropezón la hace caer mal en su último giro y por tanto pierde la competencia. Pero si bien, uno podría pensar que perder una competencia de patinaje no es el fin del mundo (y entonces sabríamos que uno nunca ha patinado en hielo profesionalmente porque las competencias de ese deporte son salvajes), para el joven canadience, Pete Pumps, otro pequeño error si resulta ser el fin de su mundo ya que al mismo tiempo falla en una acrobacia aérea que realizaba y su avión se estrella, matándolo de inmediato.

Sakurano comienza a escuchar voces y es entonces cuando descubre que por alguna de esas casualidades que sólo se dan en las películas de romance y los anime shojo, el alma de Pete ha terminado residiendo en su cuerpo y la pobre debe aprender a vivir con su nuevo amigo mientras se prepara para los Juegos Olimpicos.



Lo memorable: Más que memorable, curioso dato de trivia. En los Juegos Olimpicos de Invierno del 2005, la patinadora Japonesa Shizuka Arakawa ganó la medalla de Oro el mismo día que se transmitió el episodio donde Tasuza competía para ganar un cuarto lugar. Lo más curioso es que en un deporte donde Japón siempre se ha destacado, en el anime no dejarán ganar a la protagonista cuando en otros deportes que no son tan buenos, los vemos ganando el mundial. Otra cosa realmente memorable son las clases de inglés que Pete le da a Tasuza, así como sus resultados.



Lo bueno: La secuencia que hace paralelo entre el patinaje de Tasuza y la muerte de Pete está muy bien realizada y se le debe dar honor a quien honor merece. Curiosamente, aun y cuando la animación no logra capturar del todo la gracia del patinaje sobre hielo, hacen un intento bastante acercado y con sus méritos propios del efecto de la chica deslizándose en el hielo.



Lo malo: ¿Otro anime de deportes? Primero fueron los tenistas, luego los futbolistas, los beisbolistas y hasta los que juegan pin pon. Si bien, el patinaje sobre hielo se da para la animación, ¿cuántas personas en el mundo realmente se pueden identificar con Tazusa en el deporte que practica? Y, ¿cuántas conocen cómo es realmente el mundo del patinaje sobre hielo, sus dificultades y forma de calificación? Da la impresion de que sólo lo hacen para poderla vestir con los trajes tradicionales de la competencia sobre hielo.

Buzón

¡Hola a todos!

Como cada quince días, los saludamos aquí en el buzón de **Anime y Manga**. ¿Qué les han parecido los cambios de los últimos tres números? ¿Y las nuevas secciones? Les recordamos a todos que con sus comentarios y apoyo podemos hacer una mejor revista cada vez. Nuestro e-mail es **aym@vanguardiaeditores.com**, mientras que nuestra direccion normal es Salvador Diaz Miron #156, Col. Santa María La Ribera, CP. 06400, Mexico DF, para que nos manden cartas, peticiones y sí, también dibujos; para la galería (que será inagurada en cuanto nos manden más dibujos, chicos). También nos pueden localizar en la página de la editorial: **http://vanguardiaeditores.com**, donde podran encontrar suscripciones y el foro de discución para platicar con otros fans del anime y las series que aquí les platicamos.

Y ahora sí, a las cartas.

César Saul Romero Rojo, nos manda saludos, felicitaciones y nos pide que hablemos de Love Hina y Full Metal Panic. Bueno César, para estas alturas ya debes tener en tus manos el número 12 de Love Hina, y el número 15 de Full Metal Panic y si no... ¡Pues visita nuestra página para pedir los números atrasados! Eso sí, si no viene con el CD en tu puesto de revistas, te pedimos dos cosas. Uno, no la compres pues el CD debe de venir atrás de la revista y si no está y la revista no está embolsada pues... no te dejes. Dos, mandanos un e-mail con la dirección del puesto de revistas donde viste la revista sin CD para que veamos qué está pasando allí, ¿Ok?

Gabriela Aldama nos manda felicitaciones y nos comenta un problemita que tuvo con el disco del número 11 que pensamos es importante mencionarles ya que a mí me ha pasado lo mismo. Si cuando meten el disco en su computadora jala los tracks de música, pero no el auto run, apaguen cualquier programa de audio que tengan encendido que lea automáticamente los discos (iTunes tiende a hacer eso), antes de volver a meter el disco. Si eso no funciona, junto a los tracks de audio en el disco (abriéndolo vía computadora) está un archivo flash que les dará acceso a todo el contenido. Si eso no funciona tampoco, Gaby, entonces puede que haya un problema con tu copia en cuyo caso te pedimos que la lleves a tu Manga Store más cercana para que lo revisen.

Diana Teresa Hernández Rueda nos dice que lo que más le gusta de la revista es que hablemos de artistas de Japón, como Hyde (como se nota que el chico es popular por estos lares, ojalá y se animara a dar un concierto por acá, ¿no?). También nos dice que le gustan las opiniones, las críticas y las reseñas. ¡Gracias Diana! De las series que nos pides, espero que no te hayas perdido el número 14 (**Bleach**) ni el 16 (**Naruto**), mientras que si bien, no hay planes actualmente de volver a hablar de **Chrono Crusade**, las otras que nos pides sí están en la lista.

Alejandro García, de Monterrey, Nuevo León, abre con una pregunta que me fascina poder contestar de manera afirmativa. ¿Cuentan con servicio de suscripción? Ahora sí Alejandro, y puedes visitarnos en el sitio web de **Vanguardia Editores** para suscribirte no sólo a Anime y Manga, sino también a todas las revistas de la editorial y no volverte a perder un sólo número de ninguna. En nuestra página web, **http://vanguardiaeditores.com**, puedes conseguir los números atrasados que te falten de nuestra edición con CD (además de la revista actual desde el número 1, fuimos parte de Máximo Evento desde el número 49 hasta el 55.

David Lucerna Herrera es otro superfan de **FullMetal Alchemist**, originario de Acapulco. Sobre dónde puedes conseguir la serie, pues no está tan difícil David. Gracias a que fue licenciada en Estados Unidos, los DVDs originales pueden comprarse en diferentes tiendas de la República o incluso por Internet en sitios como amazon.com. Si bien, no te puedo listar todos los temas de los que hemos hablado (¡Son muchos!), sí te puedo decir que todos están a la venta en nuestro sitio web, donde puedes pedirlos sin problemas para que lleguen a tu casa. ¡Suerte con tu carrera de arquitectura, David! Y gracias por escribir.

Otra vez se nos terminó el espacio... pero no se preocupen chicos, que en 15 días regreso con más cartas, aquí en su buzón.




Videos
Wallpapers
Imágenes
MusicAnime
INSTRUCCIONES: PARA ESCUCHAR TU MÚSICA SÓLO COLOCA EL CD EN TU DISCMAN O EN CUALQUIER OTRO LECTOR DE AUDIO. PARA PODER VER IMÁGENES Y VIDEO NECESITAS UNA COMPUTADORA CON LAS SIGUIENTES ESPECIFICACIONES:
Una PC con Win XP, resolución de 1024, 64 MB en RAM y procesador de 300 Mhz.
DÓNDE UTILIZAR TU DISCO
DISCMAN
COMPUTADORA
CONTENIDO
FOTOGRAFÍAS
MÚSICA/VIDEOS
CD
ANIME Y MANGA CD No. 18
CD
ANIME & MANGA CD
18
VANGUARDIA
Videos
Wallpapers
Imágenes
MusicAnime
CD GRATIS EN LA COMPRA DE TU REVISTA ANIME Y MANGA

COMICTLAN





¡LA CONVENCIÓN
DE CÓMICS
MÁS GRANDE
DE LA GALAXIA!

CÓMICS
ANIME
CIENCIA FICCIÓN
LUCHA LIBRE
MAGIA
FANTASÍA

ENTRADA 2X1
PRESENTANDO ESTE ANUNCIO
* SUJETO A RESTRICCIONES

EXPO VENTA
ACTORES DE DOBLAJE
CALLEJÓN DIAGON
CONCURSO DE AMV'S
TUNNIN'CAR EXPLOSION
CON EXHIBICIÓN DE BATIMÓVILES Y BELLAS EDECANES
FESTIVAL SKA-PARATE

CONFERENCIAS
EVENTO FITNESS
MAGOS INVITADOS
CONCIERTOS VISUAL KEI
ATOMIMCON:
EXPO LUCHA LIBRE
CON LUCHADORES INVITADOS
Y GALERIA HABRA RING!!
TORNEOS DE TCG

ADEMÁS: LAS MEJORES TIENDAS Y EDITORIALES DEL PAÍS
MEGA PRESENCIA DE VANGUARDIA EDITORES
VEN A SER PARTE DE UN MOMENTO HISTÓRICO EN EL
1ER CONCURSO NACIONAL DE COSPLAY
¡¡¡Y MUCHO, PERO MUCHÍSIMO MÁS!!! ¡¡¡VEN A SER PARTE DE LA HISTORIA!!!

25, 26 Y 27 DE AGOSTO

BORIS©97

EXPO-GUADALAJARA

VIERNES DE 16:00 A 20:30 HRS. SAB. Y DOM. DE 10:30 A 20:30 HRS. INFO: 31-26-35-29 COMICTLANGUADALAJARA@YAHOO.COM
CHECA HTTP://FAHRENHEIT.HOMESTEAD.COM WWW.ALACRANVERDE.COM/COMICTLAN
* VÁLIDO VIERNES TODO EL DÍA Y SÁBADO HASTA LAS 12:00 DEL DÍA